


DE LARTIGUE



Tables des Armes

Toutes les informations concernant les différentes armes utilisées à Hawkmoon sont regroupées ici. Transférez sur votre feuille de personnage celles correspondant aux armes que vous utilisez.

Armes de Mêlée	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Prix
Hache de Bataille	13	9	1D8 + 2	200 A
Epée Large	9	7	1D8 + 1	250 A
Coup de Tête	-	-	1D4	-
Gourdin	7	7	1D6	-
Dague	-	3	1D4 + 2	100 A
Marteau à 2 Mains	11	9	1D10 + 2	300 A
Epée à 2 Mains	11	13	2D8	750 A
Hachette	7	9	1D6 + 1	125 A
Javelot	-	10	1D6	175 A
Coup de Pied	-	-	1D6	-
Masse	7	7	1D8	75 A
Grande Lance (2 Mains)	11	9	1D10 + 1	50 A
Epée Longue	13	9	1D10 + 1	350 A
Hache à 2 Mains	13	11	3D6	400 A
Coup de Poing	-	-	1D3	-
Bâton de Combat (2 mains)	9	9	1D8	50 A
Rapière	7	13	1D6 + 1	200 A
Sabre ou Cimeterre	9	9	1D6 + 2	225 A
Faux (2 mains)	11	9	2D6	75 A
Epée Courte	7	7	1D6 + 1	125 A
Lance (1 main)	9	7	1D6 + 1	50 A
Marteau de Guerre	11	7	1D6 + 3	200 A

Armes de Jet	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Portée	Prix
Ecu	6	12	1D6	10m.	50 A
Arc Composite	11	11	1D8+1	150m.	400 A
Arbalète	13	7	3D6	100m.	800 A
Dague	-	6	1D4+2	15m.	100 A
Lance Feu	11	11	5D6	100m.	3 000 A
Hachette	9	12	1D8+ 2	15m.	125 A
Javelot	7	10	1D8+ 2	30m.	175 A
Arc Long	13	11	1D10+2	120m.	600 A
Pierre	-	5	2D4	30m.	-
Arc Simple	9	9	1D6+1	90m.	25 A
Lance	9	10	2D6	15m.	20 A
Fronde	9	9	1D8+1	90m.	25 A

Boucliers	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Prix
Ecu	-	12	1D4	50 A
Grand Bouclier	8	9	1D6	100 A

Armes à Deux Mains : pour utiliser une arme à deux mains, il faut avoir les deux mains et les deux bras de libre. En d'autres termes, on ne peut pas utiliser de bouclier mais il peut être porté dans le dos.

Minimum Requis en FOR et DEX : toute personne voulant utiliser une arme doit avoir au moins la FOR et la DEX indiquées pour la manier correctement. Si votre personnage manque de FOR, il sera plus lent et maladroit. En termes de jeu, il frappera toujours le dernier. S'il lui manque plus de 3 points de FOR, il ne pourra frapper qu'un round sur 2. Si son adversaire utilise lui aussi une arme qui lui est interdite, c'est celui qui possède la plus grande DEX qui frappera le premier. Dans le cas d'arcs ou d'arbalètes, un personnage n'ayant pas la FOR nécessaire ne pourra en aucune façon utiliser l'arme : il est incapable de tendre la corde.
Si votre personnage manque de DEX, plutôt que de FOR, alors il n'arrive pas à bien manier l'arme : ses coups ne feront que la moitié des dégâts normaux et il ne pourra tirer qu'une fois par round. Si votre personnage manque à la fois de FOR et de DEX il souffrira des deux handicaps.

Portée (pour les armes de jet uniquement) : la distance maximale que l'on peut atteindre avec succès.

Toutes les armes possèdent 20 points de vie afin de déterminer si elles ont été endommagées par le feu, l'acide, les sabots d'un cheval etc...

Armures

Type	Protection	Prix (en A)
Cuir	1D6 - 1	100
Cotte de Mailles	1D6	325
Demi Plaques	1D8 - 1	400
Plaques sans Heaume	1D10 - 1	1 000
Plaques avec Heaume *	1D10 + 2	1 000

* Les personnages portant le heaume ne peuvent utiliser aucune compétences de perception au-delà d'un maximum de 25 %, à l'exception des Granbretons.

Dommages dus aux Chutes

Cherchez la hauteur de la chute dans la colonne de gauche. Lisez en regard pour déterminer les dommages infligés par la chute.

Hauteur de Chute	Dommages
0 à 1,5 m.	1D4 - 2 (un résultat inférieur à zéro signifie qu'aucun dommage n'a été infligé)
1,6 à 3 m.	1D6
3,1 à 6 m.	2D6
6,1 à 9 m.	3D6
9,1 à 12 m.	4D6
etc...	

Valeur des Pièces

1 fer (F) = 5 centimes (franc des années 80)	
10 fer = 1 cuivre (C)	1C = 50 cts
10 cuivre = 1 argent (A)	1A = 5 FF
10 argent = 1 or (O)	1O= 50 FF
10 or = 1 grande or (GO)	1GO= 500 FF

Maladresses au Combat

Utilisez cette table pour déterminer l'effet d'une maladresse en combat. Reportez vous à la partie appropriée de la table suivant l'action entreprise.

D100	Maladresse avec une Arme de Mêlée (épée, hache, masse...)
01 - 50	L'arme tombe à vos pieds.
51 - 85	L'arme glisse de vos mains et tombe à une distance de 1D6 mètres.
86 - 00	L'arme touche la substance solide la plus proche et casse. S'il n'y a pas de substance dure (comme des murs, le sol, une armure), le maladroit s'est blessé lui même. Divisez les dégâts par deux.

D100	Maladresse avec une Arme de Jet (arc, fronde...)
01 - 50	L'arme tombe.
51 - 85	L'arme casse.
86 - 00	Vous touchez un allié ou vous vous tirez dans le pied (dégâts divisés par deux).

D100	Maladresse avec une Arme Naturelle (poing, griffe...)
01 -50	Glissade et chute. Vous devez continuer à combattre au sol à moins que votre adversaire ne vous laisse vous relever. Les attaques à partir du sol se font avec un pourcentage réduit de moitié sauf pour la parade.
51 - 85	Muscle froissé. Les prochaines 1D6 attaques sont effectuées à la moitié du pourcentage normal.
86 - 00	Vous vous blessez vous même. Dégâts normaux.

Même si une bête sauvage peut commettre une maladresse, il est improbable qu'elle tombe ou se blesse elle même. Si un animal effectue une maladresse, appliquez les résultats 01 - 50 et 86 - 00 à un objet inanimé ou à une autre bête, s'il y en a plusieurs en combat. Cela aidera les aventuriers sans prendre de libertés irréalistes avec les créatures qui les attaquent.

TABLEAU DE RÉSISTANCE

POU de l'attaquant (colonnes) / *POU du défenseur* (lignes)

POU du défenseur	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans sa tentative.

Logement et Nourriture

2 C	Plancher de salle commune (faites attention à vos biens)
6 C	Dortoir
1 A	Chambre individuelle (bon lit, avec peu de puces)
8 A et +	Pavillon
10 A et +	Suite grand luxe (serviteurs, chambre privée)
3 C	Maigre repas
1 A	Bon repas
5 A et +	Festin
1-5 C	Bouteille de vin ou de bière
2 A et +	Bouteille de bon vin
10 A	Provisions pour une semaine (20 repas plus boisson)
5 C	Viande crue, la livre
3 C	Légumes, la livre
4 C	Miche de pain 1 kg
2 C	Litre de lait

Achats importants

300 A	Cabane en rondins
1 000 A	Habitation en brique (par pièce)
4 000 A	Habitation en pierre de taille (par pièce)
10 000A	Palais (par pièces)
2 000 A	1 acre de terre arable
15 000 A	Canon flamme (une recharge : 600 A)

Matériel de Campement

2 C	10 mètres de corde
10 A	10 mètres de chaîne
1 A	Tente 1 place
10 A	Tente 3 places
20 A	Tente 6 places
50 A	Tente 20 places
2 F	Bougie
1 F	Torche
1 A	Lampe à huile
1 A	Lanterne
1 C	Litre d'huile à lampe
1 F	Hameçon et fil à pêche
5 C	Filet de pêche
5 A	Pelle et pioche
1 A	Briquet et amadou
2 A	Sac à dos
5 C	Couverture de laine
5 A	Couverture de fourrure
2A	Cantine

Habillement

1 A	Chemise
2 A	Pantalon
3 A	Cape simple
4 A	Pourpoint
5 A	Robe
6 A	Paire de bottes
8 A	Cape de cuir ou fourrée
8 A	Manteau d'hiver bon marché
14 A	Bon manteau d'hiver
20 A	Robe élégante
200 A et +	Armure d'apparat

Le style vestimentaire européen à l'époque d'Hawkmoon peut se définir comme une combinaison entre l'habillement médiéval et les modes en vigueur à la fin de la Renaissance.

Moyens de Transport

50-100 A	Cheval de trait
200 A	Cheval de monte
5000 A et plus	Cheval de guerre entraîné
5 A	Sacoches
30 A et plus	Selle et rênes
20 A	Charrette à deux roues
50 A	Chariot
50 A	Wagon couvert
200 A	Cabriolet
400 A	Coche
500 A	Carrosse
40 A	Boeuf de trait
70 A	Couple de boeufs de trait
25 A	Barque (avec les rames)
100 A	Petit navire à voiles
500 A	Barge de navigation côtière ou fluviale
1000 A	Navire marchand (par tonne de fret transportable)
1000 A	Navire de guerre (par membre d'équipage combattant)
15 000 A	Ornithoptère : Corbeau ou Vautour *
21 000 A	Ornithoptère : Griffon *
23 000 A	Ornithoptère : Dragon *
31 000 A	Ornithoptère : Phoenix *
13 000 A	Flamant de Kamarg
10 000 A	Ptéron
12 000 A	Faucon des Steppes

* disponible uniquement aux officiels des forces armées granbretonnes.

Table des Blessures Majeures

Utilisez cette table pour déterminer les effets d'une blessure majeure.

D100	Effets d'une Blessure Majeure
01 - 50	Vous vous ornez d'une cicatrice impressionnante, mais aucun autre effet.
51	Perte de l'oeil gauche. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
52	Perte de l'oeil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
53	Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 3 % au bonus de perception.
54	Perte de l'oreille gauche, ouïe endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception.
55	Perte de l'oreille droite, ouïe endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception.
56 - 57	Mâchoire brisée, perte de plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.
58	Blessure grave aux vertèbres supérieures. Capacité à se déplacer rapidement et à porter de lourdes charges sévèrement diminuée. Réduisez les valeurs de FOR et DEX de moitié.
59	Contusion sérieuse et traumatisme crânien. Vous perdez 3 points d'INT et 3 points de CHA. Réduisez tous les bonus dépendant, même partiellement, de l'INT.
60 - 62	Contusion légère et faible traumatisme crânien. Vous perdez 1 point d'INT et 3 points de CHA. Réduisez tous les bonus dépendant, même partiellement, de l'INT.
63 - 64	Dommages aux organes internes. Vous perdez 1D6 + 2 points de CON. Mort à court ou moyen terme possible. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON. Réduisez tous les bonus dépendant de la CON.
65 - 68	Côtes cassées. Vous perdez 1D4 points de CON. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON.
69 - 72	Bras gauche brisé, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
73 - 76	Bras droit brisé, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
77 - 79	Perte de la main gauche et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
80 - 82	Perte de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
83 - 86	Jambe gauche brisée, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
87 - 90	Jambe droite brisée, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
91 - 92	Tendon de la jambe gauche sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX.
93 - 94	Tendon de la jambe droite sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX.
95 - 97	Perte d'une partie de la jambe gauche. Vous perdez 3 points de DEX.
98 - 00	Perte d'une partie de la jambe droite. Vous perdez 3 points de DEX.

Modificateurs au Nombre d'Actions

Etre dans la position la plus élevée	+ 1 action
Etre en position avantageuse	- 1 action pour l'adversaire
Diriger une créature ailée face à un ornithoptère	+ 1 action

Table des Bonus aux Dégâts.

Utilisez cette table pour calculer le Bonus aux Dégâts de votre personnage.

Dégâts Supplémentaires par Type d'Arme

FOR+TAI	Mêlée*	Tir/Lancer**
02-16	-1d6	-1d4
17-24	aucun effet	aucun effet
25-40	+1d6	+1d4
41-50	+2d6	+2d4
51+	3d6	+3d4

* ce bonus est ajouté aux dommages causés par n'importe quel type d'arme de mêlée, y compris les mains et les pieds.

** ce bonus est ajouté aux dommages effectués par n'importe quel type d'arme de lancer ou de jet utilisé par l'aventurier. Plus un personnage est fort et grand, plus il bandera fort son arc ou lancera violemment un objet.

Nombre d'Actions suivant Niveau de Compétence

Niveau de Maîtrise	Nombre d'Actions
01 - 20	1
21 - 40	2
41 - 60	3
61 - 80	4
81 - 00	5

Modificateurs dans la Réussite des Actions

	Attaque	Fuite/ Poursuite	Position Avant	Altitude	Esquive
Vautour	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 20 %	-
Griffon	- 10 %	- 10 %	- 10 %	-10 %	-
Dragon	+ 10 %	-	-	-	-
Phoenix	+ 20 %	+ 10 %	+ 10 %	+ 10 %	-
Flamant	+ 10 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %
Ptéron	+ 10 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %
Faucon	+ 10 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %

Maladresses en Pilotage d'Ornithoptère

1D100	Résultat
01 - 50	Le personnage perd les 1D3 actions suivantes qu'il s'agisse du round en cours ou du prochain.
51 - 80	Le pilote perd tous ses avantages de position : altitude et position.
81 - 90	Le pilote se place lui même devant son adversaire, qui bénéficie désormais d'une position avantageuse.
91 - 00	Ailes bloquées. L'ornithoptère tombe en chute libre.

Maladresses dans la Direction d'une Créature Ailée

1D100	Résultat
01 - 50	Le cavalier perd les 1D3 actions suivantes, qu'il s'agisse du round en cours ou du prochain.
51 - 90	Le cavalier perd tous ses avantages de position : altitude et position.
91 - 00	Le cavalier se place lui même devant son adversaire qui bénéficie désormais d'une position avantageuse.

Vous pouvez modifier ou agrémenter ces tables si vous le désirez.

Table de Déplacements Journaliers et des Effets des Terrains

Pour déterminer la distance parcourue par un aventurier ou un groupe d'aventuriers :

1) Cherchez leur mode de voyage sur la Table des Vitesses de Déplacement.

2) Lisez la valeur en regard pour obtenir la distance approximative que le groupe a parcourue.

3) Sur la Table des Effets des Terrains, cherchez tous les types de terrains que le groupe a traversés.

4) Lisez les modificateurs en regard pour déterminer le ou les changements à apporter à la distance approximative parcourue. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

5) Modifiez la distance approximative pour déterminer la distance réellement parcourue.

Vitesses de Déplacement

Marche :	30 km par jour sans trop se fatiguer.
Marche forcée :	65 km par jour de marche harassante.
A cheval :	90 km par jour de course harassante, sans être ralenti par des hommes à pieds ou des chariots lents.
Voyage en bateau :	100 - 200 km par jour, suivant le vent.

Effets du Terrain

Rivière importante :	il faut au moins un jour pour traverser, à moins qu'un gué, un bac ou un pont ne soient disponibles.
Forêt :	2/3 de la vitesse normale.
Collines :	2/3 de la vitesse normale.
Montagnes :	1/3 de la vitesse normale.
Marécages, marais :	1/4 de la vitesse normale, à moins d'utiliser un bateau sur les canaux.
Désert :	1/2 de la vitesse normale.
Neige ou glace :	1/4 de la vitesse normale

Mutations Animales

Voici un échantillon des diverses mutations possibles du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

D100	Résultat
01-03	Adaptabilité
04-06	Allergie
07-11	Modification des Caractéristiques (diminution)
12-16	Modification des Caractéristiques (augmentation)
17-19	Bipède
20-23	Camouflage
24-29	Coloration
30-33	Maladie Congénitale
34-35	Vecteur de Maladie
36	Intelligence Communautaire
37-39	Mains
40-43	Robustesse
44-51	Hybride
52-55	Sens Affiné
56-57	Luminescence
58-61	Modification du Métabolisme
62-63	Sensibilité à la Douleur
64	Phéromones
65-68	Sens Réduit
69-70	Régénération
71-73	Sensibilité
74-76	Parole (imitation)
77-81	Modification Structurelle (défavorable)
82-86	Modification Structurelle (favorable)
87-90	Venin
91-100	Au Choix du Maître de Jeu

Mutations Végétales

Voici un échantillon de diverses mutations possibles du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

1D100	Résultat
01-05	Intelligence Communautaire
06-15	Imitation
16-23	Intelligence
24-33	Mobilité
34-41	Parfum
42-51	Personnalité
52-63	Poison
64-72	Sens
73-77	Spores
78-90	Modification Structurelle
91-00	Au Choix du Maître de Jeu

Tableau de la Connaissance de la Médecine

Ce tableau détaille les différents aspects de la compétence Connaissance de la Médecine. Un personnage connaît toutes les facultés indiquées à son niveau de compétence plus celles qui lui sont inférieures. Par exemple, un aventurier qui possède une compétence de 55 % en Connaissance de la Médecine sera capable d'effectuer les tâches indiquées sur la ligne des 55 % plus toutes les autres facultés indiquées sur les lignes inférieures.

Pourcentage	Effets produits en cas de réussite
01-10	Connaît les principes fondamentaux qui régissent l'organisme humain.
11-20	Diagnostique toutes les maladies
21-30	Connaît les traitements curatifs des maladies bénignes. La guérison complète exige 1D2 semaines.
31-40	Sait soigner les blessures mineures. Si le blessé respecte un repos complet à la suite des soins, il récupère alors un point de vie par jour.
41-50	Sait soigner les brûlures. La victime retrouve sa santé après un traitement de une semaine par tranche de 3 points de vie perdus. Un jet critique en Connaissance de la Médecine permettra d'effacer les traces habituellement définitives des brûlures graves (perte de points de CON).
51-60	Sait soigner les blessures majeures. Si le blessé observe un repos complet à la suite des soins, il récupère alors deux points de vie par semaine. Un jet critique en Connaissance de la Médecine permettra d'effacer les effets d'une blessure majeure (à l'exception des amputations ou autre perte d'organes).
61-70	Connaît les traitements curatifs des maladies graves. La guérison complète nécessite 1 à 3 mois de repos et de soins intensifs.
71-80	Le médecin est capable de supprimer une tare physique si celle ci ne correspond pas à une perte d'organes ou une amputation.
81-90	Connaît les opérations chirurgicales rudimentaires. Toutes les interventions complexes devront s'effectuer sous une demi fois la compétence.
91-00	Connaît les traitements curatifs des maladies habituellement mortelles. La guérison complète nécessite une année de repos et de soins intensifs.

Hawkmoon est un jeu de rôle publié par Chaosium : copyright © 1986, tous droits réservés.
Hawkmoon™ est une marque déposée par Chaosium pour son jeu de rôle sur la Terre du Tragique Millénaire. Hawkmoon est autorisé par Michael Moorcock.
Edité en Français par Oriflam. Titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz

printed in france - JCD NANCY

HAWKMOON



POUR QUI SONNE LE GLAS

Sommaire

Crédit

Scénario
Pierre Henri PEVEL

Illustrations
Alain Gassner

Plans
Thierry Monter

Correction
Philippe Butin
Eric Simon

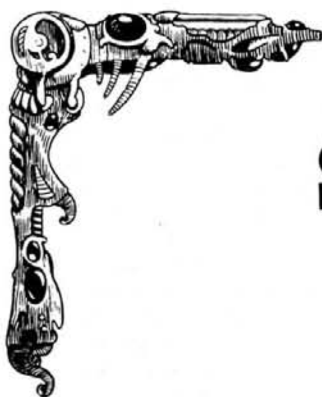
Maquette
Jean-Marc Delorme

Montage
Thierry Monter

Production
Philippe Dohr

assisté de Wilma Sorce
Eric Simon
Philippe Butin





Pour Qui Sonne le Glas ?



Avant-Propos

Ce scénario a été conçu pour des personnages débutants mais il est probable que seuls des joueurs expérimentés parviendront à le mener à bien.

Cette aventure vous permettra de découvrir une région encore inexploitée. Le nord de l'Espanyia, Sébast et son gouverneur, la résistance et ses principaux membres, les officiers granbretons présents et leurs hommes de main ont été détaillés afin que vous puissiez les réutiliser dans le cadre d'autres aventures. Une longue introduction a été particulièrement consacrée à cet aspect descriptif.

Le scénario en lui-même se compose de trois actes qui peuvent chacun faire l'objet d'une cession de jeu. Tous trois sont assez souples pour permettre au MJ d'improviser ou de les modifier afin qu'ils s'intègrent parfaitement dans sa campagne.

Introduction

Cadre Historique

Cette aventure débute durant les premiers jours du mois de juillet de la 88ème année du Cheval, c'est à dire en l'an 5298 du Tragique Millénaire. A cette époque, la Granbretanne connait son heure de gloire et la conquête de la France est achevée. En effet, cela fait un mois que le Château d'Airain et ses habitants ont disparu, sans doute transportés sur un autre plan grâce à Dorian Hawkmoon et ses amis. Désormais, plus rien ne semble pouvoir arrêter l'avancée des troupes granbretonnes.

En désespoir de cause, nombreux sont les résistants qui quittent la France afin de continuer la lutte à l'étranger. L'Espanyia attire beaucoup de ces derniers car elle est l'un des rares états à conserver une cohérence politique et économique. Cette nation semblait donc particulièrement apte à résister à une invasion.

Les aventuriers sont de ceux qui décident de traverser les Pyrénées vers la liberté et c'est au cours de ce voyage clandestin que les événements vont faire d'eux des résistants luttant aux côtés des montagnards contre l'envahisseur granbreton.

Cadre Géographique

Au cours de cette aventure, les personnages vont évoluer au sein d'une région correspondant environ à l'actuel Pays Basque. Cette contrée se situe dans la partie occidentale des Pyrénées et longe sur une courte distance le littoral atlantique.

A cette époque, cette chaîne montagneuse n'est plus qu'un immense dédale chaotique et bouleversé de pics élevés et de passes étroites. Si les Pyrénées ne sont pas infranchissables, leur complexité est telle qu'une personne qui tenterait la traversée sans connaître parfaitement les lieux serait presque certaine de s'y perdre. C'est donc un refuge idéal pour les résistants locaux et les Granbretons ont rapidement appris à ne pas s'y aventurer sans un guide compétent ; or les guides se font rares et les montagnards qui acceptent de collaborer ont tôt fait d'être la victime impuissante d'un franc-tireur ...

Le littoral de la région que décrit ce scénario est constitué d'une étroite bande de terres planes et cultivables. Sébast en est la seule métropole importante. Cette ville compte environ 10 000 habitants et bénéficie d'un statut particulier puisqu'elle est quasiment autonome, malgré sa dépendance envers l'Espanyia. Sébast est plus amplement décrite à l'Acte II où les personnages sont amenés à visiter cette cité.

Les Forces en Présence

Après la conquête de la France, la région où les personnages évoluent constitue la porte permettant l'accès à l'Espanyia. Depuis l'arrivée des Granbretons à Sébast, la région n'est plus qu'un bouillonnement de forces ennemies. La ville étant autonome, les Espanyiens n'ont pu s'y opposer.

Depuis environ un siècle, Sébast est dirigée par une dynastie de gouverneurs sensés détenir le pouvoir absolu. Os'Tébahn, le gouverneur en place, petit homme adipeux et souvent ridicule, possède un orgueil démesuré. Ayant l'ambition d'un véritable monarque, Os'Tébahn a toujours vu d'un mauvais oeil les diverses grandes familles de la région. Il craint que les patriarches ne s'accaparent des bribes de son pouvoir et ternissent l'éclat de son règne. Il n'a donc fait aucune difficulté quand la Granbretanne l'a contacté en lui proposant de faire respecter son titre. Os'Tébahn, ne songeant pas un instant que cet accord faisait de lui un homme de paille, autorisa les troupes granbretonnes à débarquer et à circuler hors de la ville pour accomplir des missions de "police". Les résistants luttant contre les Granbretons, ne peuvent espérer aucune aide de la part des autorités.

La milice locale travaille main dans la main avec les Granbretons et ceux-ci sont d'ors et déjà les maîtres de Sébast. Les Granbretons présents appartiennent à la légion des Loups et sont dirigés par Soler de Kerdolann, un des plus fidèles lieutenants de Méliadus (ce dernier a fort à faire avec la disparition mystérieuse d'Hawkmoon). Aux côtés des Loups, on constate la présence importante de Vautours ; à titre de rappel, ces derniers sont des renégats ayant rejoint les Granbretons. Ces bataillons sont dirigés par le terrible Baron von Kehb dont la réputation en matière d'horreur et de cruauté n'est plus à faire.

Naturellement, les Granbretons ont trouvé des adversaires pour s'opposer à leur plan d'invasion, adversaires qui sont regroupés en deux troupes et contrôlent la zone montagneuse.

La première de ces troupes est appelée "la Meute". Luttant contre les envahisseurs, cette dernière existait bien avant leur arrivée. A l'origine, la Meute était constituée de brigands et de pillards opérant indifféremment en France et en Espanyia. Elle n'a jamais été inquiétée par Os'Tébahn, l'important étant pour lui que sa ville ne soit pas attaquée. Mais depuis le débarquement des Granbretons, les choses ont changé et il convient d'être de plus en plus prudent. Les membres de la Meute n'ont rien d'idéalistes combattant pour la liberté de tous. Cependant, ils sont pourchassés par les Granbretons et doivent bien être considérés comme leurs adversaires. Dès le début de ce scénario, le chef de la Meute, Massati, est la victime d'une patrouille de Loups. C'est pourquoi, vous ne trouverez pas ses caractéristiques développées, comme c'est le cas des autres personnages non joueurs, dans la partie intitulée "Les Personnalités" de ce chapitre.

Si la Meute n'est qu'une bande de hors-la-loi, le clan du "Grand Mur" regroupe, lui, de véritables résistants soucieux de défendre leur terre. Le clan du Grand Mur est né de l'arrivée des Granbretons et réunit les trois grandes familles opposées à Os'Tébahn. Ce clan est capable de mobiliser une centaine à guerriers et est dirigé par un conseil formé par les trois patriarches, ces derniers ayant convenu d'oublier leurs querelles et d'allier leurs forces contre l'ennemi commun. Seul l'un des patriarches est décrit tant au niveau physique que psychologique ; il s'agit de Kern d'Assar, personnage important puisqu'il accompagnera les aventuriers pendant un moment. Sa fille Tihléa sera une des premières personnes qu'ils rencontreront. Les rapports entre le clan du Grand Mur et la Meute sont plutôt "tendus". Idéalistes et brigands font mauvais ménage et c'est pour

cette raison que les deux groupes n'ont jamais pu convenir d'une alliance pour combattre ensemble les Granbretons

L'Intrigue

Après avoir soumis la France, la terrible machine de guerre granbretonne se tourne vers l'Espanyia, un des derniers états du Millénaire Tragique a avoir conservé une cohérence politique et économique.

Un conflit naval apparaissant trop aléatoire, il devint vite nécessaire d'ouvrir une voie terrestre vers l'Espanyia. Sébast et sa région gagnèrent alors soudain un intérêt stratégique évident : tenir la cité était s'ouvrir une porte sur la péninsule ibérique. Profitant de la mégalomanie et du besoin d'ordre d'Os'Tébahn, la flotte granbretonne entra dans le port de Sébast en échange d'un appui armé. L'orgueil d'un homme venait de livrer une ville et ses environs à la Granbretanne...

Les Granbretons s'étaient préparés à subir une résistance armée de la part de quelques irréductibles qui s'avérèrent plus difficiles que prévu à mater. Profitant d'une parfaite connaissance de la montagne, les résistants s'y réfugiaient aussitôt après avoir agi, bien avant que les troupes granbretonnes ne soient sur place. Les quelques missions punitives se soldèrent toutes par un échec : les Pyrénées sont un véritable labyrinthe et les troupes qui parvenaient à en émerger avaient toujours subi de lourdes pertes.

Londra décida alors d'utiliser le prototype d'une machine appelée le "Modeleur", permettant de remodeler génétiquement le visage de quiconque. On fabriqua alors un alter-ego de Massati, le chef de la Meute. Ainsi, on allait placer un mouton influant au sein même de la résistance et grâce à ses indications et son travail de "noyautage", il allait enfin être possible de vaincre les montagnards. Il ne restait donc plus qu'à faire disparaître Massati le plus discrètement possible et à le remplacer par l'alter-ego.

L'aventure commence le soir même où Massati et quelques uns de ses hommes sont tués par les Granbretons. Par hasard, les personnages découvrent les cadavres des résistants avant que leurs assassins n'aient le temps de les faire disparaître. Les aventuriers ne connaissant pas le visage ni même l'existence de Massati, son cadavre restera encore longtemps anonyme et le plan des Granbretons pourra se dérouler sans accroc. Cependant, les personnages seront amenés à rencontrer l'alter-ego et reconnaîtront alors le visage de celui qu'ils ont vu mort quelques jours plus tôt.

Ceci marquera sans doute le début de l'effondrement des plans granbretons...

Les Personnalités

Os'Tébahn

Os'Tébahn est le septième gouverneur de la cité libre de Sébast. Son père, Os'Télerr de Sébast, fut victime d'un assassin qui le poignarda et se suicida aussitôt après avoir accompli son crime. On ne sut jamais qui avait commandité l'assassinat, probablement une maîtresse, jalouse ou furieuse d'avoir été délaissée. Os'Tébahn pour sa part ne douta jamais que l'attentat ait été organisé par l'un des patriarches des grandes familles des alentours. Pourtant rien ne vint fonder de tels soupçons et les raisons qui les firent naître sont des plus obscures.

La haine que voue Os'Tébahn aux patriarches s'accroissant avec les années, celui ci est convaincu que ces derniers veulent lui voler une partie de son prestige ou bafouer son autorité. A ses yeux, les Granbretons sont l'instrument inespéré qui lui permettra d'éliminer l'adversité. Il les traite donc avec les meilleurs égards sans réaliser que du même coup, il perd tout pouvoir au sein de Sébast.

Os'Tébahn est un petit homme adipeux d'une quarantaine d'années. Eternellement fatigué, il n'accepte de se déplacer qu' en litière et les Sébastiens l'ont toujours vu couché. Il répugne à toute activité physique et pousse la paresse jusqu'à faire tenir ses couverts par des serviteurs durant les repas et à ne parler qu'à voix basse. On dit d'ailleurs à ce sujet que le gouverneur chuchote ainsi afin de forcer ses auditeurs à se baisser devant lui et de se garantir d'espions éventuels. On pourrait résumer la personnalité d'Os'Tébahn en un subtil cocktail de paranoïa et d'un profond complexe d'infériorité refoulé.

Au début de l'aventure, Os'Tébahn a presque entièrement perdu le sens des réalités et n'est plus qu'un pantin flatté et abusé dans les mains de Soler de Kerdolann.

Os'Tébahn, Gouverneur de Sébast

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	9	7	10	9	10	13

Armure : aucune **Points de Vie :** 7
Nationalité : Espanyien **Age :** 47 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	28 %	1D4+2-1D6	29 %.

Compétences : Nager 14 %, Crédit 36 %, Persuader 51 %, Evaluer 82 %, Scruter 90 %, Voir 85 %.

Note : il est très peu probable que les personnages rencontrent Os'Tébahn; cependant, le MJ peut souhaiter créer d'autres scénarios se déroulant à Sébast, dans ce cas les caractéristiques du gouverneur pourront lui être utiles.

Soler de Kerdolann

Soler de Kerdolann est l'un des plus fidèles lieutenants de Méliadus. Officier chez les Loups, Soler semble avoir bénéficié de protections importantes dès le début de sa carrière. D'ailleurs, des rumeurs prétendent qu'il serait un fils bâtard de Méliadus. Quoi qu'il en soit, Soler a toujours voué une admiration sans borne à son supérieur et ce dernier lui fait entièrement confiance.

Méliadus l'a chargé personnellement de la soumission de Sébast. Soler a le commandement de plus de 600 Loups. Il est un diplomate né qui préfère les complots aux épées, les cours royales étant ses champs de bataille favoris. Cette tournure d'esprit si particulière chez un Granbreton est la cause des dissensions quasi ouvertes entre Soler et Von Kehb. Kerdolann est beaucoup trop raffiné et subtil pour plaire au mercenaire germanique. Soler, comprenant rapidement comment manipuler le gouverneur de Sébast, a accompli toutes les tractations auprès d'Os Tébahn qui le considère maintenant comme son bienfaiteur.

Soler est de taille moyenne et a une silhouette très féminine. Sa voix, même déformée par son masque de loup, semble flûtée et mélodieuse. En fait, tout chez Kerdolann évoque une jeune fille : sa démarche, ses gestes, la finesse de ses mains ornées de bagues élégantes et précieuses, la qualité et la coupe de ses vêtements et enfin son rire, véritable hymne au raffinement, à la préciosité et à la perversité...

Soler de Kerdolann, commandant des Loups en place à Sébast

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	11	16	15	14	18

Armure : plaques complète, 1D10 + 2
Points de Vie : 12 **Nationalité :** Granbretonne
Age : 34 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	71 %	1D10+1	67 %
Rapière	65 %	1D6+1	61 %
Lance Feu	52 %	5D6	-
Dague	45 %	1D4+2	41 %.

Compétences : Eviter 63 %, Equitation 71 %, Crédit 75 %, Eloquence 86 %, Persuader 95 %, Premiers Soins 42 %, Mémoriser 53 %, Piloter un Ornithoptère 54 %, Equilibre 23 %, Ecouter 33 %, Scruter 41 %, Chercher 12 %, Déplacement Silencieux 46 %, Se Cacher 76 %.

Von Kehb

Issu de la petite noblesse germanique, le baron von Kehb a rejoint les Granbretons aux premiers temps de l'invasion de l'Europe. Le baron s'engagea chez les Vautours saisissant du même coup l'occasion de faire valoir sa nature guerrière et de quitter son petit fief. Vaillant combattant et habile stratège, von Kehb a gravi rapidement tous les échelons militaires et gagna le grade de capitaine lors de la campagne de France. Il fut chargé, à la tête de 1000 Vautours, d'assurer l'occupation de Sébast et de seconder Soler de Kerdolann.

Bien qu'il se soit entièrement réalisé en tant que militaire et homme de guerre, von Kehb a très tôt souffert de ne pas faire véritablement partie des Granbretons. Selon lui, seuls les Granbretons méritent le respect. Ce complexe s'est transformé en une haine irréductible pour tous ceux qui n'appartiennent pas à cette race d'envahisseurs sanguinaires.

C'est pour cette raison que le baron est bien loin d'apprécier Soler de Kerdolann.



Celui-ci est de nationalité granbretonne mais son raffinement et sa préciosité dégoûtent von Kehb. Le germanique trouve en effet injuste que cet "androgyne mondain" soit granbreton alors que lui doit se contenter de la légion des mercenaires et d'une position d'éternel inférieur. A Sébast, la position de second de von Kehb n'arrange en rien leurs rapports.

Von Kehb, capitaine des Vautours en place à Sébast

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	18	17	11	10	12	13

Armure : plaques complète, 1D10 + 2
Points de Vie : 23 **Nationalité :** Germanique
Age : 41 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	93 %	1D10+1+1D6	90 %
Hache de Bataille	85 %	1D8+2+1D6	83 %
Bouclier	75%	1D6+1D6	87 %
Javelot	71 %	1D8+2+1D4	-
Lance Feu	62 %	5D6	-

Compétences : Eviter 54 %, Equitation 91 %, Eloquence 67 %, Premiers Soins 56 %, Equilibre 62 %, Voir 79 %, Scruter 75 %, Pister 45 %, Embuscade 70 %

Von Kehb est un homme robuste, de grande taille. Son pas martial, sa voix forte et claire en font un chef respecté. Imitant scrupuleusement les Granbretons, le baron n'ôte jamais son masque et personne ne connaît son visage. Tous ses gestes et réactions tendent à copier ses modèles. Il y arriverait parfaitement s'il pouvait se défaire d'un irrémédiable accent germanique qui trahit sa nationalité d'origine. Von Kehb considère cet accent comme une malédiction et chaque mot qu'il prononce ne fait qu'aggraver son complexe d'infériorité vis à vis des Granbretons.

Kern d'Assar

Patriarche d'une des très grandes familles de la région de Sébast, Kern d'Assar est à l'heure actuelle l'un des chefs résistants les plus influents du clan du Grand Mur.

Avant que les Granbretons le forcent à se réfugier dans les montagnes, Kern possédait un domaine au nord de la ville portuaire. Comme tous les patriarches, il eut à supporter les manoeuvres d'Os'Tébahn visant à diminuer son influence et même à le déposséder partiellement de ses terres. Kern ne se révolta jamais. Il n'avait jamais songé à contester le titre et l'autorité du gouverneur et les agissements de ce dernier ne suffirent pas à lui faire perdre son respect inné pour les institutions et les traditions.

Kern d'Assar comprit cependant rapidement le danger que représentait pour Sébast une alliance avec les Granbretons. Il tenta d'en convaincre le gouverneur et voulut obtenir une audience à plusieurs reprises. Il ne reçut que des promesses polies mais ne put jamais rencontrer Os'Tébahn autrement que lors des cérémonies officielles au cours desquelles tout entretien privé était impossible. Comme beaucoup d'autres, il ne put rien faire pour empêcher les Granbretons de débarquer à Sébast.

Kern d'Assar, chef résistant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	13	13	16	19	12

Armure : demi plaques, 1D8 - 1
Points de Vie : 15 **Nationalité :** Espanyien
Age : 47 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à Deux Mains	95 %	2D8+1D6	93 %
Arc Long	90 %	1D10+2+1D4	-
Epée Courte	72 %	2D6+1	69 %

Compétences : Escalade 51 %, Eviter 68 %, Equitation 83 %, Natation 54 %, Eloquence 65 %, Persuader 67 %, Connaissance du Monde Ancien 73 %, Cartographie 56 %, Mémoriser 84 %, Evaluer 88 %, Poser un Piège 75 %, Equilibre 55 %, Ecouter 76 %, Voir 89 %, Pister 79 %, Embuscade 55 %, Se Cacher 76 %, Déplacement Silencieux 66 %.

Bientôt, il dut abandonner terres et demeure pour prendre les armes et chercher refuge dans les montagnes. Avec les deux autres patriarches, il fonda le clan du Grand Mur et déclara la guerre à Os'Tébahn et ses alliés.

Kern d'Assar a un peu moins de cinquante ans. Si le temps lui a apporté expérience et sagesse, il lui a épargné les ravages physiques. Ses cheveux et sa barbe sont grisonnants mais il est encore robuste et la manière dont il manie son épée à deux mains a déjà suffit à occire plus d'un Granbreton.

Tihléa

Fille unique de Kern d'Assar, Tihléa n'a jamais connu sa mère qui est morte en la mettant au monde. Son père reporta sur elle toute sa tendresse et elle vécut une enfance heureuse, entourée de serviteurs affectueux et fidèles. L'éducation qu'elle reçut la prédisposait à devenir une épouse parfaite. Toutefois, certaines tâches qui d'habitude restent à la charge des hommes ne la rebutent pas. Elle a aidé son père à gérer son domaine et elle prend aujourd'hui une place active dans la résistance. A la tête d'une poignée d'hommes, elle a infiltré Sébast et bon nombre d'informations vitales ont pu être obtenues grâce à son réseau d'espionnage.

Tihléa est une jeune fille très charmante même si elle néglige quelque peu sa personne. Nombreux sont ceux qui sont séduits par ses longs cheveux, ses grands yeux clairs et la finesse presque fragile de son visage. Les aventuriers ne resteront surement pas de glace devant tant de beauté. Le profil psychologique de Tihléa est laissé à la libre imagination du Maître de Jeu. Il peut faire d'elle une vierge guerrière inaccessible ou une jeune fille sensible et amoureuse. Quoi qu'il en soit, son père est la seule personne qui ait le droit de l'appeler par son surnom : "Tihly".

Tihléa, fille unique de Kern d'Assar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	11	14	12	17	18

Armure : cotte de mailles, 1D6
Points de Vie : 12 **Nationalité :** Espanyienne
Age : 22 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	71 %	1D6+1	68 %
Arc Long	65 %	1D10+2	-
Dague	54 %	1D4+2	51 %

Compétences : Escalade 67 %, Equitation 97 %, Eviter 77 %, Persuader 65 %, Chanter 88 %, Connaissance du Monde Ancien 32 %, Connaissance de la Musique 56 %, Equilibre 57 %, Scruter 87%, Voir 75 %, Pister 43 %, Embuscade 55 %, Camouflage 34 %, Se Cacher 79 %, Déplacement Silencieux 83 %, Couper une Bourse 55 %.

Note : Pour que les langues ne soient pas un problème, tous les personnages non joueurs de ce scénario parlent la Langue Commune à 80 % et leur Propre Langue à 90 %.

Le Grand Mur

La Rencontre

Au soir du 3 juillet 5298, les aventuriers chevauchent à travers les Pyrénées dans l'espoir de gagner l'Espanyia. Connaissant mal la région, ils sont surpris par la nuit avant d'avoir atteint le refuge où ils comptaient faire halte jusqu'au lendemain. L'obscurité est à présent presque totale et, comble de malchance, une pluie fine se met à tomber. Aucun abri naturel n'étant visible pour l'instant, la seule solution semble être de continuer à avancer en espérant joindre l'auberge au plus tôt... Malheureusement, c'est un orage violent qui s'abat bientôt sur les personnages les forçant à mettre pied à terre et à tirer leurs chevaux par la bride.

Soudain, les montures deviennent nerveuses et renâclent à avancer. Cette nervosité s'explique quelques mètres plus loin sur le chemin : 4 cadavres gisent dans la boue. Les aventuriers réaliseront facilement que ces hommes sont morts en combattant. Ils portent en effet de nombreuses blessures et les brûlures profondes marquant leurs corps permettent de deviner très vite la nationalité des agresseurs, sans aucun doute des Granbretons ! De plus, lorsque les aventuriers découvrent les cadavres, les Loups les ont déjà mutilés. Seul un corps, celui de Massati, a échappé pour l'instant au carnage. Gisant au creux des ornières, ses noirs cheveux maculés par la boue, ses yeux bleus cerclés par le ruissellement de la pluie, il marquera certainement les personnages. Apparemment, leurs décès ne remontent pas à longtemps.

Bien sûr, Massati, chef de la Meute, et ses trois hommes ont été tués lors d'une embuscade tendue par une patrouille de Loups. Ce massacre a été rendu possible par la trahison d'un des proches de Massati et entre dans le cadre de l'opération imaginée par l'état major granbreton. Dès cet instant, l'alter-ego de Massati va rejoindre la Meute en prétendant être le seul survivant d'une embuscade.

Les assassins sont encore sur les lieux. Ils se préparaient à faire disparaître les cadavres quand les personnages et leurs chevaux se sont approchés. Ne pouvant deviner leur petit nombre, ils se sont cachés aux alentours, leurs lances feu presque inutilisables sous la pluie battante. Les aventuriers peuvent les repérer en réussissant un jet en "Voi"r ajusté d'un malus de 10 % dû aux mauvaises conditions climatiques. Un combat risque alors de s'engager. Il tournera certainement en la défaveur des personnages si ces derniers ne sont pas rapidement secourus. Fort heureusement, des résistants du Grand Mur, eux mêmes surpris par la pluie, entendront le bruit du combat alors qu'ils sont à la recherche d'une caverne pour leur servir d'abri. Dans tous les cas, si les personnages découvrent les Granbretons avant que ceux ci aient pu faire disparaitre les cadavres, l'un des Loups profitant de la confusion du combat visera Massati afin de détruire toute preuve compromettant le plan de Kerdolann. Cette action devra passer auprès des aventuriers pour un coup perdu. Une fois le cadavre carbonisé, plus rien ne pourra contrarier la machination granbretonne si ce n'est les personnages eux mêmes.

Il est cependant fort possible que les Loups ne soient pas découverts. Dans ce cas, les aventuriers poursuivront leur chemin, suivis en toute discrétion par les Granbretons qui attendront le moment propice pour attaquer. En reprenant leur route, les personnages distingueront une faible lueur au loin. Ils rencontreront alors Tihléa et trois autres membres du clan du Grand Mur. Dès qu'ils seront réunis, les Loups passeront à l'attaque...

Un affrontement aura obligatoirement lieu entre les Granbretons, et les aventuriers associés aux résistantsa. Après la lutte, Tihléa fraternisera avec les personnages et se confiera à eux sans méfiance. Ses compagnons, les résistants, peuvent se montrer par contre plus méfiants et faire preuve d'une certaine suspicion envers ces étrangers. Les invasions granbretonnes ont en effet mis sur les routes de nombreux brigands.

Les Loups sont au nombre de 10. Tous sont armés de lances feu mais seules 4 de ces armes n'ont pas été endommagées par la pluie lors de l'embuscade et restent utilisables. Le Maître de Jeu peut faire varier le nombre de lances feu encore en état de fonctionner afin d'équilibrer le rapport de forces. Ce combat ne doit pas être d'un risque véritable. Pour plus de facilité, on utilisera un modèle générique pour représenter les 10 Granbretons présents. Utilisez ce modèle pour toute rencontre future avec les Granbretons, Loups ou Vautours.

FOR	CON	TAI	DEX
15	16	16	14

Armure : plaques complète 1D10 +2
Points de Vie : 20

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	60 %	1D10+1+1D6	55 %
Bouclier	-	-	50 %
Lance Feu	40 %	5D6	35 %

Notes : une lance feu utilisée en parade est irrémédiablement détruite.

De même, les trois résistants sont tous définis par les caractéristiques suivantes :

FOR	CON	TAI	DEX
14	17	15	16

Armure : cotte de mailles, 1D6
Points de Vie : 20

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	65 %	2D6+2	60 %
Arbalète	60 %	3D6	-
Dague	40 %	1D4+2+1D6	35 %

Après le combat, auquel Tihléa a participé, les survivants bénéficient d'un répit qu'ils peuvent mettre à profit en faisant connaissance. L'orage persiste et la caverne constitue un abri agréable. Si l'affrontement s'est déroulé à l'extérieur, les résistants conduiront les aventuriers jusqu'à ce refuge.

Tihléa et ses hommes avaient auparavant pour mission de vivre à Sébast et d'y recueillir le plus d'informations possible. Ils se sont acquittés de leur tâche pendant plusieurs semaines jusqu'à hier, 2 juillet, date à laquelle ils ont été découverts par les Granbretons. Il ne leur restait plus qu'à fuir et ils regagnaient leur camp quand ils ont été surpris par l'orage. Selon Tihléa, ils ont été trahis mais elle ne soupçonne personne.

Au matin, la pluie a cessé et les personnages sont invités à accompagner les résistants jusqu'à leur camp. Si le charme de Tihléa ne suffit pas à les convaincre, cette dernière pourra encore faire remarquer aux aventuriers qui voudraient gagner Sébast que la disparition d'une patrouille ne restera pas inaperçue et que



de nombreux Granbretons doivent sûrement quadriller les routes à leur recherche. S'il le désire, le Maître de Jeu peut concevoir une rencontre éventuelle avec d'autres patrouilles.

Note : il est capital pour le scénario qu'aucun des personnages ne soit capable de reconnaître le cadavre de Massati. Il doit frapper les personnages mais rester anonyme jusqu'au Troisième Acte durant lequel l'alter ego "fabriqué" par les Granbretons entre en scène. Pour respecter ce "coup de théâtre", il est impératif qu'aucun des résistants présents ne puisse identifier le corps. En effet, si le combat se déroule sur les lieux mêmes de l'embuscade, il est tout à fait logique que Tihléa et ses hommes tentent de reconnaître les morts. Si par contre l'affrontement a lieu dans la caverne et si les aventuriers décident de retourner inspecter les cadavres, ceux-ci auront disparus. Avant de passer à l'attaque, les Granbretons auront pris soin de jeter les corps dans une crevasse proche. Ils ont ordre de faire disparaître tout indice.

La mort de Massati doit rester secrète le plus longtemps possible.

Le Grand Mur

Les trois grandes familles de Sébast, c'est à dire les D'Assar, les Kuria et les D'Erfavi, ont décidé de s'unir contre les Granbretons et de s'établir dans les montagnes. Il fallut d'abord s'entendre sur l'emplacement du camp principal qui ferait office de refuge pour les non combattants et de Quartier Général pour le conseil. Il fut rapidement fixé que le camp serait monté au pied d'un immense et très ancien édifice dont la fonction avait été oubliée. Cette construction, appelée le Grand Mur, s'élève en plein coeur de la zone montagneuse et elle constitue une cachette idéale tant est complexe le chemin à emprunter pour y parvenir. De plus, on peut voir dans cet édifice le symbole de la résistance qui ne laissera jamais passer les Granbretons à moins d'être entièrement anéantie. Les résistants se plaisent d'ailleurs à croire que le mur est indestructible...

Le Grand Mur est en fait un ancien barrage qui avait pour fonction de retenir les éventuelles crues d'un lac à présent disparu. Les immenses bouleversements du Tragique Millénaire ont fait perdre toute son utilité à ce barrage qui est maintenant entièrement "à sec". Il n'en reste plus qu'un gigantesque mur, les bâtiments annexes ayant été totalement détruits par le cataclysme. Le mur est lui-même fissuré et une large brèche s'ouvre à sa base pour laisser passer un petit cours d'eau, le dernier vestige du lac.

Quand les personnages arriveront en vue du camp, ils découvriront un agencement de tentes bigarrées au pied d'un gigantesque et impressionnant mur blanc. Par beau temps, le Mur semble prendre une majesté particulière et il est presque impossible de le regarder fixement tant la lumière qu'il réfléchit est vive. La nuit, par contre, l'ombre projetée ne fait qu'accentuer l'obscurité ambiante et plonge le camp dans des ténèbres inquiétantes. Ainsi, on ne peut manquer de remarquer que le Grand Mur rythme la vie de ceux qui ont choisi de s'établir à sa base.

Les aventuriers vont certainement vouloir se promener dans le camp. Afin d'aider le MJ à planter le décor, il en a été fait un descriptif reprenant les lieux les plus marquantr.

- Le Grand Mur : haut de plus de cinquante mètres, il est fait d'une matière dure comme de la pierre et à présent inconnue (le béton). Le Grand Mur s'appuie sur les deux parois rocheuses presque à pic, qui bordent l'étroite vallée où s'est installé le clan. D'une blancheur absolue, on pourrait dire que les années ne l'ont pas entamé à l'exception des quelques fissures et de la brèche qui laisse passer un cours d'eau à sa base.

- Le Quartier Général : c'est dans cette vaste maison de terre que se tient le conseil. Ce bâtiment est un des rares abris construit "en dur" dans le camp. Il partage ce privilège avec l'atelier du forgeron. Le Quartier Général se résume en fait à une seule pièce meublée d'une vaste table et de quelques sièges. C'est là que sont prises toutes les décisions importantes dans le cadre de la lutte contre les Granbretons.

- Les "Trois Tentes" : ces tentes sont celles des patriarches et de leurs proches. Il s'agit des symboles des trois grandes familles initiales qui fondèrent le camp voici deux mois. Naturellement, chacune de ces tentes est allouée à une famille. En 3 logent les Kuria, en 4 les D'Erfavi et en 5 les D'Assar.

- La Forge : la forge est l'un des deux seuls bâtiments véritables du camp. Les personnages pourront y faire réparer leurs armes et même s'y fournir en pointes de flèches, dagues, etc... Les résistants doivent cependant se plier à des règles strictes d'économie et la disponibilité d'une arme de grande taille (épée, hache, sabre...) n'est que de 30 %. En ce qui concerne les réparations, considérez que le pourcentage d'Artisanat du forgeron est de 90 %.

Note : la forge étant le seul four du camp, c'est également là que les résistants fabriquent leur pain.

- L'Infirmerie : c'est dans cette vaste tente, la plus grande du camp, que sont soignés les blessés. L'infirmerie compte environ une trentaine de lits et ce nombre s'est jusqu'à présent avéré suffisant.

C'est dans l'aile nord de cette tente que les aventuriers habiteront durant leur séjour au camp. Ils seront en fait accueillis par et chez le médecin qui a établi son "chez lui" près de ses malades. Les personnages n'auront donc pas à subir la compagnie morbide des blessés. En outre, ils auront tout le loisir de faire amplement connaissance avec le médecin, un homme haut en couleur. Ce personnage n'ayant pas une importance capitale dans le scénario, il n'est pas entièrement décrit. Le Maître de Jeu est bien sûr encouragé à le développer plus en détail et suivant sa propre inspiration.

Malgré son origine roturière, Lorenzi le médecin a tout d'un aristocrate. Grand, presque maigre, il marche en toute circonstance comme s'il participait à une cérémonie offi-

cielle et jette sur tout ce qui l'entoure un regard protecteur et dominateur. Comme pour accentuer la noblesse de son port de tête et de sa tenue, Lorenzi porte en permanence un monocle doré dont le verre légèrement fumé lui assombrit un oeil. Il parait lui donner le pouvoir de sonder les âmes les plus secrètes. Lorenzi parle avec distinction et avec la plus stricte des politesses. Malgré tout, le médecin ne fait jamais preuve de condescendance ou de mépris envers ses interlocuteurs et sa manière "un tantinet snob" de s'exprimer n'indique en rien un complexe de supériorité. Lorenzi est la bonté même et le métier qu'il exerce avec talent est bien l'aboutissement d'une vocation. Il en a d'ailleurs déjà fait la preuve et bénéficie du respect de tout le camp. Il n'a qu'un seul défaut : il déteste les gens bornés qui persistent dans l'erreur et ce sentiment l'a souvent poussé à des extrémités qu'il a vite regrettées. Ceci dit, Lorenzi est un homme charmant.

Note : s'il advenait que Lorenzi ait à faire preuve de ses talents sur un aventurier, considérez ses compétences comme suit : Connaissance de la Biologie 95 %, Connaissance de la Chimie 80 %, Connaissance de la Médecine 87 %, Premiers Soins 100 %.

- Les Enclos : les rares animaux du clan y sont gardés. Quelques chèvres et mulets sont parqués dans l'enclos Ouest. L'enclos Est contient vingt des trente chevaux des résistants, les autres étant le plus souvent utilisés au loin.

- Le Guet : chacune des deux passes menant au camp est surveillée par un guet installé en hauteur. A vrai dire, il est impossible qu'une troupe granbretonne parvienne jusqu'aux alentours du campement sans être repérée par les nombreuses gardes disséminées dans les montagnes. Néanmoins, les guets ont une importance psychologique très forte puisqu'ils contribuent à rassurer tous les "civils" du camp qui se sentent ainsi protégés et surveillés. La garde est ici assurée par deux équipes de deux hommes. La relève a lieu toutes les trois heures.

Toutes les autres tentes du village sont habitées par les serviteurs, les gens et les proches des patriarches. Tout ce petit monde semble mener une vie normale et les personnages seront surement surpris s'ils s'attendent à découvrir des hommes et des femmes vivant dans la peur. Tous ont entièrement confiance en la cachette qu'offrent les Pyrénées et l'on compte bien sûr sur les vents forts et turbulents des hauteurs pour empêcher les ornithoptères de s'approcher et de repérer le camp.

De l'aube jusqu'au soir, le campement est grouillant d'animation : chacun va et vient pour s'acquitter de sa tâche du jour. Des patrouilles de cavaliers partent et s'en retournent, la basse-cour en liberté déambule entre les tentes et force les chevaux à des écarts fréquents. Mille sons se font entendre : les rires d'enfants, les cris de la volaille, les bruits de la forge, des voix adultes qui s'appellent et se répondent...

Bref, le camp du clan du Grand Mur vit et il apparait comme un havre de paix au milieu de ce pays que la guerre et les Granbretons commencent à ravager.

Afin de faciliter la tâche du Maître de Jeu, voici un tableau d'événements susceptibles d'être placés à n'importe quel moment du séjour des aventuriers au Grand Mur. Vous êtes invités à développer ces situations pour en faire de mini scénarios dans l'aventure générale.

Table des Evénements

- Le Grand Mur qui se trouve au centre de la vie de la communauté sert également de support à un jeu que les serviteurs des grandes familles pratiquent avec beaucoup d'habileté. On utilise pour ce faire une balle et une sorte de panier à osier qui prolonge le bras. Il s'agirait d'un sport ancien d'origine basque. Les aventuriers sont invités à participer.

- Un des grands plaisirs des enfants du camp est d'escalader un mat, l'un des derniers vestiges du barrage. Très facétieux, les enfants veulent que les personnages s'amusent avec eux et tentent leur chance. D'autant que divers objets servant de lots sont accrochés au sommet du mat.

- Un serviteur un peu illuminé se confectionne un costume noir. Son travail achevé, il fera tout pour suivre les aventuriers dans leur mission. Il se nomme Diego de la Vega...

- Plusieurs enfants vont explorer l'intérieur du Grand Mur. ils s'y introduisent par la faille laissant passer le ruisseau. L'un deux se retrouve coincé sous un amas de ferraille. Les aventuriers doivent le récupérer et découvrent les vestiges d'anciennes machines : des turbines...

- Le fils et la fille de deux familles rivales éprouvent de tendres sentiments l'un pour l'autre. Un des aventuriers suprend les deux tourtereaux ainsi que le frère de la jeune fille. Sans l'intervention du personnage, les deux garçons auront tôt fait de s'entretuer.

L'ornithoptère

Le Maître de Jeu a toute liberté pour décider de la durée du séjour des aventuriers dans le camp. Ces derniers doivent simplement avoir la possibilité de se remettre de leurs éventuelles blessures, de reconstituer leur équipement, de faire connaissance avec les personnalités du clan du Grand Mur et surtout d'apprendre tout ce qu'il s'est passé dans la région depuis deux mois (l'arrivée des Granbretons, la mégalomanie aveugle d'Os'Tébahn, etc...).

Un soir, alors que la vie au camp suit son cours normal et que les aventuriers sont occupés à prendre leur dîner, la vigie d'un des deux postes de garde donne l'alerte en soufflant dans son cor. Aussitôt, tout le camp est en émoi. On croit à une attaque surprise des Granbretons, l'on court en tous sens pour chercher son enfant ou son épée.

S'il ne dînait pas avec eux, les aventuriers pourront rencontrer Kern D'Assar au milieu de la panique générale. Ce dernier tente, tant bien que mal, de gagner le poste de garde d'où l'alerte a été donnée. Pendant ce temps, Tihléa et les autres patriarches essayent avec quelques hommes de calmer le reste du camp.

Rien de grave, en vérité. Le garde a donné l'alerte uniquement à cause d'un ornithoptère en difficulté qu'il a vu s'écraser non loin de là. La réaction du jeune résistant est compréhensible, c'est bien la première fois qu'un engin granbreton manque de survoler le camp. Le calme revenu, le conseil est rapidement réuni et les personnages peuvent à titre exceptionnel y participer s'ils ont sympathisé avec Kern ou tout autre patriarche. Une décision fait l'unanimité : même si le risque est minime, on ne peut se permettre de laisser un éventuel survivant gagner Sébast et révéler la position du camp. Il est alors souhaitable que les aventuriers se proposent pour accomplir cette tâche, auquel cas il seront accompagnés de Kern qui dirigera l'expédition, et de sa fille.

Il fait presque nuit quand la petite troupe arrive en vue du lieu présumé du crash de l'ornithoptère. En effet, une forme métallique brille à la faible lueur de la lune et les aventuriers découvrent rapidement l'engin écrasé sur le sol, ses deux ailes reposant à plat comme un gigantesque oiseau de cuivre et d'airain mort d'épuisement. Le choc a sans doute été violent et le pilote est mort dans la chute de son Griffon. Toutefois, une autre personne a visiblement survécu et s'est enfuie. La chasse à l'homme est ouverte. Le passager en fuite, un Loup, est un officier de liaison porteur d'un message destiné à Kerdolann. Blessé dans la catastrophe, il n'a pu partir bien loin. Tôt ou tard les résistants ou les personnages le retrouveront. Le Loup luttera avec l'orgueil extrémiste propre à la noblesse granbretonne.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	15	14	13	15	13	15

Armure : plaques complète, 1D10 + 2
Points de Vie Actuels : 6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	79 %	1D10 +2 +1D6	85 %
Lance Feu	70 %	5D6	-
Dague	43 %	1D4 +2 +1D6	47 %

Notes : se voyant rattraper, le Granbreton cherchera à dissimuler le cylindre contenant le message. Dans ce cas, un jet en "Voir" réussi permet de remarquer cette action. Un jet réussi en Chercher à - 10 % est nécessaire pour retrouver le message.

Voici le contenu du message :

"Au lieutenant Soler de Kerdolann,

Il m'est impossible de te rejoindre dans notre ville de Sébast. Tu dois donc oeuvrer seul pour la Granbretanne et te montrer digne de ta charge. Ne me déçois pas. Tiens

moi informé en permanence de l'évolution de l'opération que tu diriges. Si le Modeleur s'avère aussi efficace que prévu, la résistance ne devrait plus s'opposer à l'avancée triomphante de nos troupes. Sache que je crois moi aussi au succès du Modeleur. Je vois là l'antidote lent, insidieux et parfait contre toute forme d'opposition secrète. La victoire est à ta portée.

Signé : Baron Méliadus de Kroiden".

Inquiété par le contenu de ce message, Kern décide de réunir le conseil. Il en ressort qu'il va falloir absolument se renseigner au sujet de ce mystérieux "modeleur" : est-ce un surnom, une machine ?

Malheureusement, toutes les "taupes" en place à Sébast ont dû fuire la ville. Seuls les aventuriers, pour l'instant inconnus des Granbretons, semblent pouvoir s'acquitter de cette tâche...

C'est Kern D'Assar qui parlera aux personnages. Ils devront partir seuls et le clan leur fournira trois mulets et quelques ballots de tissus qui pourront les faire passer pour des marchands, une foire ayant lieu dans la ville en ce moment même. L'unique homme sûr que le patriarche est en mesure de leur indiquer se nomme Eth Litté. C'est un apothicaire qui tient boutique dans le Quartiers des Garrottés. Il ne fait pas partie du clan du Grand Mur mais lui a déjà fournit poisons et remèdes.

Sébast

Née des ruines de l'ancienne Saint Sébastien, Sébast reste, comme l'indique la carte, la seule métropole de la région. Située non loin de la frontière franco-espagnole, cette cité a longtemps appartenu à l'Espanyia. Elle a finalement acquis son indépendance politique et économique il y a environ un siècle. Depuis lors, elle est dirigée par une dynastie de gouverneurs. Malgré les accords passés, ces derniers ont tenu de moins en moins compte des directives du gouvernement espagnol.

Aujourd'hui, Sébast est une ville prospère qui profite de son excellente position géographique pour vivre du commerce. Même si la guerre a légèrement affecté son activité, son marché quotidien ne désemplit pas et elle se place encore comme l'une des plaques tournantes de l'Europe. Notons que la récente arrivée des Granbretons n'a rien modifié du succés du marché.

Descriptif

Entourée de murailles régulièrement entretenues et consolidées actuellement par les Granbretons, Sébast compte environ 10 000 habitants. Elle se divise en trois quartiers distincts décrits ci-dessous.

Le port : situé à l'ouest de la ville, ce quartier comprend le port proprement dit, les docks, les ateliers, les entrepôts, les tavernes les plus animées et les logis des marins en général. En effet, la population de ce quartier est essentiellement masculine et les quelques femmes que l'on peut y trouver sont de petite moralité.

Contrairement aux apparences, le port n'est pas le quartier le plus malfamé de la ville. En effet, il est soumis à une stricte surveillance de la part des autorités. Si des rixes y éclatent, elles sont vite interrompues par l'arrivée de gardes et depuis peu, de Granbretons.

Il s'agit probablement du quartier le plus pittoresque de Sébast. Les langues de la terre entière semblent y être parlées et tous les types de vêtements y sont représentés. De nombreuses maisons sont d'ailleurs le résultat exotique du mélange de cultures très différentes. On dit que le port est à l'image de l'Europe et à présent il n'est pas rare d'y rencontrer des Granbretons...

La ville-neuve : il s'agit du plus beau quartier de la ville. Couvrant un peu moins de la moitié de Sébast, il profite le plus de l'amour qu'Os'Tébahn porte à sa cité.

Entièrement réaménagé durant les dix dernières années, sa propreté et sa jeunesse font la fierté du gouverneur.

On y trouve bien sûr les maisons les plus luxueuses et les plus riches et le palais du gouverneur. Ce bâtiment s'élève à l'entrée même de la ville. Cette construction magnifique est haute de cinq étages, chacune de ses façades étant décorée de dizaines de statues de marbre. Toutes les boiseries (fenêtres, portes, etc) sont faites d'un bois noir et luisant. On dit qu'Os'Tébahn a voulu que son palais soit construit à l'entrée de sa ville afin que chaque étranger se souvienne toute sa vie de "la très glorieuse et très riche cité de Sébast". Si le but n'est pas forcément atteint, il faut reconnaître que l'effet est saisissant. N'hésitez donc pas à en rajouter lorsque vous décrirez à vos joueurs l'entrée de leusr personnages dans la ville.

L'autre intérêt de la ville neuve réside dans sa célèbre place du marché. Vaste et spacieuse, cette place est quotidiennement occupée par un fouillis exubérant de tentes et d'échoppes. Etoffes, armes, épices, bétail, esclaves, céréales, etc..., on peut tout trouver dans ce marché. Ce déchaînement de couleurs et de cris abasourdit tous les sens du promeneur qui n'est pas habitué à une telle activité. De plus, il est fréquent de s'y perdre. Les tentes, les enclos et les dais forment un dédale inimaginable où l'on se bouscule et se cogne jusqu'à la nuit tombée. Dans le marché il faut prendre garde à deux choses : le chemin emprunté et ... sa bourse. Les voleurs y sont en effet habiles et nombreux.

Pour conclure, la ville neuve est certainement le quartier le plus surveillé de la ville puisque toutes les personnes riches ou influantes de Sébast y ont élu domicile.

Le Quartier des Garrottés :"Le Quartier des Garrottés, comme vous vous plaisez à l'appeler est une véritable honte pour Sébast et pour moi, son glorieux gouverneur !"

C'est en substance, ce qu'aurait déclaré à voix haute Os'Tébahn dans un accès de colère à son secrétaire après avoir lu un rapport sur le dit quartier.

Le quartier des Garrottés est en effet le repère du bas peuple de Sébast. Réputé pour ses ruelles étroites, ses impasses sombres, ses cours intérieures nauséabondes, ses tavernes enfumées et ses caves sinistres, ce quartier est le domaine des voleurs, des mendiants et des prostituées. Peu de gens osent s'y aventurer à moins d'y être né ou respecté. Si des bourgeois viennent à y entrer, ils le font sous bonne escorte et uniquement pour louer les services d'un assassin ou pour y acheter un poison tout aussi efficace.

Le quartier des Garrottés doit effectivement une bonne part de sa réputation à son "petit marché". Celui-ci n'ouvre que lorsque le soleil se couche et offre à l'acheteur toutes sortes d'alcool, de toxines et d'aphrodisiaques plus ou moins performants. Comme beaucoup de choses dans ce quartier le "petit marché" est, tout ce qu'il y a d'illégal. Toutefois, même les Granbretons hésitent pour l'instant à y entrer et ce commerce n'a jusqu'à présent subi aucune contrainte.

Naturellement, ce quartier constitue le meilleur refuge des résistants et à fortiori des aventuriers. Bien sûr, ils n'y sont pas en totale sécurité mais tous les truands du monde restent préférables aux Granbretons.

Note : dans le cadre de ce scénario, le quartier des Garrottés est certainement le quartier le plus intéressant de Sébast. Un développement plus important avait été envisagé mais il aurait alors fallu sacrifier à l'aventure. Le MJ est donc invité à en imaginer, par exemple, une sorte de "cour des miracles" ou un réseau de caves et de couloirs souterrains, refuge occasionnel des truands et où évoluent d'inquiétants mutants...

L'Arrivée

En arrivant à Sébast, les aventuriers sentiront une désagréable goutte de sueur couler le long de leur dos.

En effet, si les portes de la cité sont ouvertes, chaque arrivant est soumis à une fouille rapide et à un court interrogatoire effectué par une vingtaine de Vautours brutaux. Ces derniers accomplissent cette besogne laborieuse sous l'oeil attentif de leur supérieur qui se tient légèrement à l'écart et derrière lequel se trouve un petit homme borgne et chauve. Il s'agit là de Von Kehb et d'un traître à sa solde.

Après plusieurs minutes passées dans la colonne de ceux qui attendent d'être examinés, les aventuriers peuvent voir le petit homme faire un geste discret de la main en directiond'un voyageur qui vient de franchir le contrôle. Aussitôt, Von Kehb hurle un ordre de sa voix forte à l'accent si caractéristique et trois Vautours bondissent sur le voyageur avant qu'il ait eu le temps de faire le moindre geste. Malgré ses cris et ses suppliques, ce dernier est emmené sous bonne garde à l'intérieur de la ville et disparaît de la vue des personnages.

Les aventuriers viennent d'être les témoins d'une scène malheureusement de plus en plus fréquente à Sébast. En effet, Von Kehb est actuellement seul dans la cité : Soler de Kerdolann est parti dans les montagnes surveiller la bonne marche du plan d'infiltration de la résistance. Le baron profite donc de cette absence pour mettre en application son propre plan de terreur et d'asservissement, obligeant à la trahison et à la délation. Comme les personnages peuvent le consta-

ter, ce plan porte ses fruits...

Normalement, et malgré leurs appréhensions, les aventuriers doivent passer le contrôle sans problème et seule une erreur de leur part peut les trahir.

Pour pimenter le passage des aventuriers à Sébast, voici quelques événements qui se déroulent très souvent dans la cité. Leur intervention peut provoquer d'intéressantes confrontations avec les habitants.

Table des Evénements à Sébast

- Passage de la litière du gouverneur dans les rues jouxtant le palais. La garde personnelle d'Os'Tébahn force la population à s'agenouiller.

- Exécution d'un jeune garçon d'une douzaine d'années. La population est un peu houleuse mais les Granbretons veillent...

- Sur le marché de la Ville Neuve, des Vautours offrant gloire et argent, procèdent à un recrutement intensif pour agrandir leur troupe. Un sergent prend à parti les aventuriers.

- Un homme à la voix nasillarde aborde les personnages et leur offre ses services de guide. Si les aventuriers acceptent son offre, il les mènera où ils le désirent non sans faire un détour dans certaines rues du quartier des Garrottés où des complices pickpockets tenteront de délester les personnages de leur bourse.

- Sur le port, des soldats Loups éméchés détruisent l'échoppe d'une poissonnière joviale et bien en chair. Celle ci se défend hardimment avec une sole à la main .

Eth Litté

Les personnages vont certainement chercher à prendre contact avec Eth Litté, l'apothicaire dont leur a parlé Kern d'Assar.

Ils savent seulement que la boutique de cet homme se situe dans le quartier des Garrottés. Il incombe donc au MJ de décider de quelle manière les aventuriers vont trouver sa demeure. Il peut les laisser déambuler dans la ville jusqu'à ce que le hasard les amène devant la boutique ou leur faire rencontrer un gamin prêt à les guider contre une somme substantielle. Quoi qu'il en soit, Eth Litté, surnommé "l'empoisonneur", est connu dans tout le quartier des Garrottés.

D'une assez grande taille, Eth Litté est un homme très maigre, aux membres longs et fins. Toujours vêtu de gris et de noir, son aspect est relativement inquiétant. Son teint pâle et ses cheveux noirs coupés très court dégagent entièrement un front élevé, lisse et blanc. Ses sourcils broussailleux masquent deux petits yeux noirs profondément enfoncés. Un nez camus, des lèvres fines et pincées viennent compléter ce portrait.

Eth Litté parle peu et distinctement. Ses renseignements sont toujours sûrs. Il semble à lui seul incarne le proverbe sébastien : "Celui qui n'a pas de langue entend bien".

Devant la recrudescence de la tyrannie granbretonne, l'apothicaire est devenu extrêmement prudent et les aventuriers devront être habile pour réussir à le convaincre de leur honnêteté. Litté connaît d'ailleurs Kern d'Assar et il ne manquera pas de les interroger à son sujet pour s'assurer d'eux. Une fois sa confiance gagnée et si les aventuriers posent les bonnes questions, il pourra leur apprendre que :

- Soler de Kerdolann n'est pas à Sébast pour l'instant. On dit qu'il serait dans les montagnes.

Note : c'est une chance pour les aventuriers. Le Granbreton ne s'inquiètera pas trop tôt de ne pas voir le messager attendu arriver.

- Von Kehb est seul pour diriger les troupes à Sébast. Il profite de l'occasion pour lutter contre les résistants comme il l'entend :

- Le petit homme chauve et borgne qui accompagne Von Kehb se nomme Kuzia. C'est l'un des parrains du quartier des Garrottés. Il s'est rallié depuis peu à la cause des Granbretons entraînant à sa suite tous ses hommes de main... On le trouve souvent à la taverne du Dauphin Bleu.

- On parle de troubles dans les montagnes. Il y aurait des problèmes au sein de la Meute.

- Les Granbretons se sont installés dans une riche demeure de la ville-neuve faisant dorénavant office d'"ambassade". S'il existe des papiers concernant les plans des Granbretons, c'est là qu'ils se trouvent.

Note : Litté peut obtenir un plan sommaire de cette maison.

Même s'ils peuvent s'en méfier dans un premier temps, les aventuriers trouveront en Eth Litté un allié sûr qui les aidera dans la mesure de ses moyens. Toutefois, il n'acceptera jamais d'accompagner les personnages en expédition : il ne s'agit pas d'un homme de terrain. De plus, Litté ne travaille pour aucun groupe de résistants en particulier. Prêter main forte aux aventuriers reviendrait pour lui à devenir membre du clan du Grand Mur ce à quoi il se refuse. Si Litté est interrogé au sujet de ses motivations, il répondra rapidement que les Granbretons ont tué sa femme et sa fille alors qu'il officiait à Bordeaux. Depuis il tient à lutter à titre personnel.

Kuzia

Cet homme est, un professionnel du crime. La description fournie plus bas indique qu'il possède toutes les compétences pour faire un parfait assassin et donc un redoutable adversaire.

Si le Maître de Jeu décide d'opposer les aventuriers à ce personnage, il devra soigneusement évaluer leur puissance. Il pourra alors déterminer les circonstances de la confrontation.

La solution la moins dangereuse est d'aller surprendre l'assassin alors qu'il prend tranquillement un verre. Si les personnages agissent rapidement et avec assez de précision, il pourront probablement le faire prisonnier sans coup férir. Cependant Kuzia peut repérer les aventuriers avant leur intervention. Un combat à mort risque alors de s'engager.

A moins que Litté ne leur ait soufflé l'idée, cette solution dépend des joueurs. S'ils ne décident pas de se rendre à l'auberge du Dauphin Bleu, rien ne se produira. Si le maître de jeu le désire, Kuzia peut avoir pour mission d'éliminer l'apothicaire. Dans ce cas, les personnages auront dans un premier temps, la possibilité de repérer l'assassin rôdant autour de la boutique. Ils pourront choisir d'agir à ce moment. S'ils ne repèrent pas Kuzia, celui ci interviendra pendant la nuit, c'est à dire avec toutes les chances de son côté. Si Kuzia parvient à s'introduire dans la maison (Litté habite au dessus de sa boutique), il engagera alors le combat avec les aventuriers lorsqu'il les rencontrera.

Quelles que soient les circonstances choisies par le MJ, Kuzia peut être fait prisonnier et interrogé. La lâcheté n'étant pas le moindre des défauts de ce sympathique personnage, il dira tout ce qu'il sait contre la promesse d'être laissé en vie.Kuzia possède les mêmes informations que Litté. De plus, il pourra dire aux aventuriers qu'il y a une dizaine de jours, un mystérieux navire est arrivé de nuit et que trois Granbretons portant "des masques de Serpent" en ont débarqué avec une grosse caisse. Les trois individus sont repartis la nuit même. Kuzia sait également que Von Kehb a décidé de pacifier totalement Sébast pendant l'absence de De Kerdolann. De plus, il aurait fouillé les papiers de son rival pour déclarer à l'assassin : "Il me faut un coup d'éclat ! Cet androgyne est en train de vaincre seul la résistance et je ne veux pas être de nouveau tenu à l'écart d'une telle victoire". Kuzia ne sait rien plus à ce sujet mais de tels propos ne peuvent qu'inquiéter les aventuriers.

Kuzia,
assassin au service de Von Kehb

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	10	13	17	12	10

Armure : cotte de mailles, 1D6 - 1
Points de Vie : 14 **Nationalité :** Espanyien
Age : 37 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Courte	99 %	1D6+1	96 %
Sabre	91 %	1D6+2	89 %
Dague	85 %	1D4+2	-

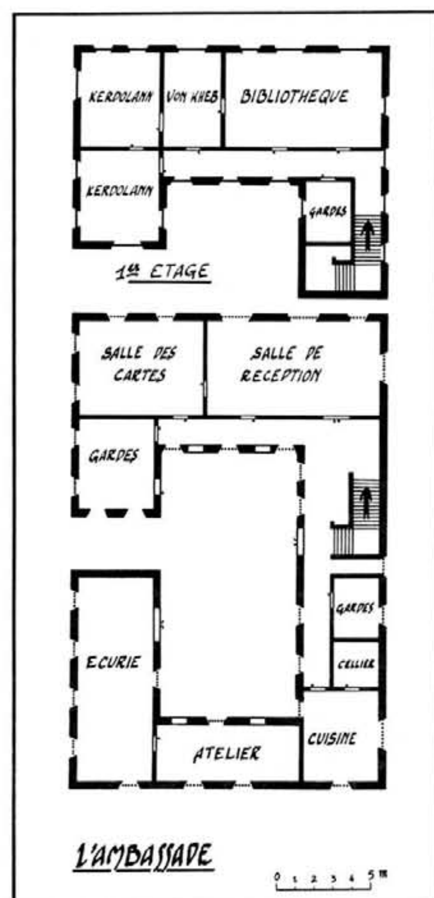
Compétences : Escalade 95 %, Eviter 78 %, Equitation 80 %, Nager 71 %, Connaissance de la Chimie 62 %, Premiers Soins 77 % , Crocheter 95 %, Equilibre 56 %, Ecouter 79 %, Voir 89 %, Scruter 65 %, Embuscade 97 %, Camouflage 90 %, Se Cacher 94 %, Déplacement Silencieux 95 %.

L'Ambassade

Les joueurs devraient vite se rendre compte qu'il est nécessaire de visiter l'ambassade. En effet, c'est là que les aventuriers peuvent espérer découvrir des renseignements précis sur la nature et la fonction du Modeleur.

Comme l'a dit Litté, l'ambassade est une riche maison de la ville neuve que les Granbretons ont réquisitionnée dès leur arrivée à Sébast. Cette bâtisse, gardée nuit et jour par des Loups, possède une cour intérieure et compte sans doute plus d'une dizaine de pièces.

Bien sûr, il serait stupide et suicidaire de la prendre ouvertement d'assaut. Pour y pénétrer à moindre risque, les aventuriers vont donc devoir s'y introduire de nuit ou user d'un quelconque stratagème. Au sujet de cette ruse, le MJ a une importance capitale. En effet, il peut imaginer au préalable des conditions favorables aux personnages ou écouter les joueurs établir leur stratégie pour créer, si besoin est, les événements favorables à leur plan. Par exemple, si les aventuriers désirent profiter d'un repas officiel pour s'introduire dans les lieux et y semer la confusion, le Maître de Jeu peut imaginer qu'une telle soirée va en effet avoir lieu à l'ambassade. Il ne s'agit là que d'un cas parmi d'autres et les joueurs vont certainement trouver de nombreuses solutions différentes. Le Maître de Jeu ne devra pas accomplir tout le travail de réflexion et laissera aux joueurs une bonne part d'initiative. Une victoire est d'autant plus appréciée lorsqu'elle ne dépend que de soi. De même, le Maître de Jeu ne doit pas trop faciliter la tâche aux personnages et ne retenir que les propositions les plus probables et crédibles. En effet, il serait vraiment étrange de voir tous les occupants de l'ambassade partir en pique-nique, simplement parce que les aventuriers décident de rentrer par effraction dans le bâtiment. En cas de combat à l'ambassade, une patrouille forte de dix Loups arrivera en renfort 1D6 minutes plus tard, précédant de deux minutes l'arrivée d'une compagnie entière de Vautours, soit plus de 80 hommes. Immédiatement, les Granbretons verrouilleront Sébast. Von Kehb appliquera son plan de pacification final : prises d'otages, exécutions sommaires, fouille systématique des demeures et attaque en règle du quartier des Garrottés par deux compagnies de Vautours.



Descriptif de l'Ambassade

La maison que l'état-major granbreton a choisie pour s'établir est caractéristique de la ville neuve. Grande, spacieuse, pourvue d'une cour intérieure et d'un étage supérieur, cette bâtisse est typique de l'idéal urbain du gouverneur Os'Tébahn.

De la cour (9), on accède à l'écurie (1), à un atelier poussiéreux et peu utilisé ou à une salle de garde (2) où veillent quatre Loups le jour et deux la nuit. L'atelier sert actuellement de résidence à Phoenal, un piètre acteur de théatre. Devant le comportement de plus en plus déviant de "Masseti", de Kerdolann a décidé de le remplacer par une autre marionnette. Celle ci, Phoenal, répète avec enthousiasme le rôle qui doit la rendre riche. Interrogé, Phoenal répondra à toutes les questions si elles sont posées avec un peu d'insistance. Ce n'est pas un serviteur fanatique dévoué à la cause granbretonne. Il ne sait rien du Modeleur et du premier agent de De Kerdolann. Il sait que dans les jours à venir, le chef de la Meute doit être enlevé. Il prendra alors sa place mais il ignore encore dans quel but.

Phoenal devra être utilisé par le maître de jeu afin de brouiller les pistes des joueurs. Ceux ci devront croire que le Massati qu'ils rencontreront au camp de la Meute est l'original. Il serait amusant de voir les personnages essayer de persuader l'agent de De Kerdolann qu'il est menacé d'enlèvement.

Trois portes, dont une à double battants, donnent sur un long couloir desservant toutes les autres pièces du rez de chaussée. Une extrémité de ce couloir donne sur la salle de garde (5) et l'autre sur la cuisine (3) qui communique avec un cellier (4).

Près de la grande porte, qui s'ouvre sur un escalier montant à l'étage, on peut trouver une autre salle de garde (8) occupée en permanence par trois Loups. Le rez de chaussée comprend également une salle des cartes (7) contenant un cahier, qui détaille un premier projet d'invasion de l'Espanyia, et une vaste salle de réception (6). Cette dernière est meublée d'une grande table de chêne et de nombreuses chaises.

Il n'y a que peu de soldats dans le bâtiment, le gros des troupes étant cantonné dans le Port. En effet, les Granbretons ne s'attendent pas à être attaqués en plein coeur de Sébast. Néanmoins, leur prudence les a poussés à équiper de barreaux toutes les fenêtres du rez de chaussée donnant sur la rue.

Le premier étage ne s'étend que sur l'aile nord de la maison. Sa garde est assurée par trois Loups (10) le plus souvent réunis dans une petite salle proche des escaliers. Ceux ci débouchent sur un couloir desservant toutes les pièces de l'étage. On peut y trouver une bibliothèque (11) où sont rangés des dizaines d'ouvrages historiques, scientifiques ou militaires. La lecture d'un de ces livres nécessite une semaine et fait gagner 1D6 - 2 % en Connaissance du Monde Ancien, Connaissance de la Biologie, Connaissance de la Chimie, Connaissance de la Mécanique ou Embuscade. Ces ouvrages sont écrits en Vieil Anglais.

La chambre de Von Kehb (13) jouxte la bibliothèque sans communiquer avec elle. Cette pièce n'est pas décorée et est meublée de manière très fonctionnelle. Les aventuriers n'y trouveront rien de bien intéressant si ce n'est Von Kehb qui y dort la nuit. Une porte permet d'accéder au bureau du Germain. C'est là que sont rangés tous les papiers de ce dernier ; à savoir des projets d'une invasion armée des Pyrénées, tous rejetés par Soler de Kerdolann, un plan de soumission de Sébast en cours d'application et une note relative à l'assassinat de Litté.

Les deux dernières salles (15) forment les appartements de De Kerdolann, à savoir une chambre et un bureau. La première est richement décorée et meublée avec un goût et un raffinement qui contraste fortement avec la chambre de Von Kehb. Au premier abord, cette pièce semble celle d'une femme. Le bureau du capitaine des Loups recèle ce que les personnages sont venus chercher. De nombreuses notes s'y trouvent qui leur permettent de découvrir ce qu'est le Modeleur et comment on compte l'utiliser contre la résistance. Pour le plus grand malheur des personnages, ces notes datent quelque peu et rien n'indique que le plan est actuellement en cours d'application avec Massati. Les aventuriers pourront également découvrir une liste de victimes potentielles. Celle ci comprend les noms d'Os'Tébahn, Kern d'Assar, Tihléa, Massati, Kuzia et éventuellement, si vous voulez vous amuser et que les personnages se soient faits remarquer par les Granbretons, les noms d'un ou deux aventuriers.

La quantité de Loups surveillant l'ambassade a été réduite au minimum afin de ne pas perdre des personnages débutants. Le Maître de Jeu peut augmenter ce nombre s'il le juge nécessaire. Le réduire ne serait pas crédible.En effet, il ne faut pas oublier que les personnages pénètrent dans une ambassade. De nombreux autres Granbretons sont susceptibles de circuler dans ce quartier général durant la journée. Quoi qu'il en soit (que les aventuriers agissent de jour ou de nuit), les garde cités seront toujours présents. En outre, le Maître de Jeu devra décider de la présence ou non de Von Kehb sur les lieux.

Note : pour les caractéristiques des Loups, référez-vous à la partie intitulée La Rencontre du premier acte.

En cas d'Echec

Si les aventuriers sont capturés à un moment ou un autre par les Granbretons, nous conseillons au Maître de Jeu d'arrêter la par-

tie mais de ne pas considérer les personnages comme "hors circuit".

En effet, de nombreuses possibilités s'offrent à lui. Par exemple, il peut imaginer que les résistants alertés par Litté viennent les libérer. Autre solution intéressante, Von Kehb peut proposer aux personnages de travailler pour lui en faisant échouer le plan de De Kerdolann. Le Germain pourrait alors discréditer son supérieur. Bien entendu, Von Kehb conservera toujours un moyen de pression ou de contrôle sur les personnages afin de s'assurer de leur loyauté.

S'il existe de nombreuses suites possibles, les deux proposées offrent l'avantage de laisser les aventuriers poursuivre le scénario.

En cas de Réussite

Même s'ils parviennent à s'échapper de l'ambassade avec tous les renseignements possibles, les aventuriers disposent en définitive de bien peu d'éléments et le Modeleur conserve une bonne part de mystère.

En outre, la répression à Sébast atteindra rapidement des proportions effrayantes et il sera de plus en plus dangereux pour les personnages de rester dans la ville. Néanmoins, l'occasion de partir leur sera donnée sous peu grâce à un message reçu par Litté. Cette missive déclare : "Tous les soirs à minuit, un cavalier attendra les héros qu'il héberge à l'auberge des Vieux Monts". D'Assar a lui même signé ce courrier.

L'auberge en question se trouve à une heure de cheval de la cité, sur la route de France. Les personnages y retrouveront Tihléa qui les attend avec des nouvelles apparemment bonnes.

Face à la Meute

Avertissement

Cette dernière partie est essentiellement une investigation. Le Maître de Jeu aura donc pour tâche de décrire le milieu dans lequel évoluent les personnages (le camp de la Meute) et de mettre en scène plusieurs événements décrits plus loin. Ceux ci sont en fait autant d'indices menant à la solution finale.

S'il est difficile de bouleverser l'ordre de ces événements, le Maître de Jeu est entièrement libre de les répartir dans le temps. Il peut les cumuler sur un jour et une nuit ou les étaler sur plusieurs semaines.

Tihléa, qui accompagne les aventuriers, peut être utilisée par le Maître de Jeu comme contre-poids. Les personnages étant totalement livrés à eux-même, ils peuvent faire fausse route ou piétiner lors de l'enquête. Dans ce cas, le MJ a la possibilité de se servir de Tihléa pour les éclairer et ainsi poursuivre le scénario. Toutefois, n'oubliez pas qu'il est normal que les personnages subissent les conséquences, même néfastes, d'une erreur grossière...

L'Auberge des Vieux Monts

C'est dans cette petit auberge de campagne que Tihléa attend les aventuriers. Après les avoir questionnés sur eux mêmes et la réussite de leur mission, elle leur apprend ce qui suit.

Il y a deux jours, le conseil du clan du Grand Mur a reçu un message de Massati. Ce dernier disait qu'il avait réfléchi aux anciennes propositions d'alliance de Kern D'Assar et qu'il était à présent prêt à envisager une union totale contre les Granbretons.

Après avoir délibéré, le conseil a décidé d'accepter en théorie cette proposition. C'est ainsi que le père de Tihléa est sur le chemin du camp de la Meute afin de fixer les termes exacts de l'alliance. Sans vraiment savoir pourquoi, la jeune fille est inquiète et elle se souvient que son père a paru fort surpris lorsqu'il a appris cette nouvelle. Elle veut donc rejoindre son père pour ne pas le laisser seul entre les griffes de la Meute.

La Vérité

En fait, Tihléa a raison de s'inquiéter, tout ceci n'étant qu'un piège organisé par l'alter-ego de Massati suite aux ordres de De Kerdolann.

En cas d'alliance, Kern D'Assar sera obligé de révéler une grande partie des secrets militaires de son camp. En outre, il sera alors facile à l'alter-ego d'attirer le clan du Grand Mur dans un piège. Par exemple, il suffirait d'organiser une fausse attaque collective au cours de laquelle les résistants verront leur soi-disant alliés se retourner contre eux pour aider les Granbretons à les massacrer. Cet acte signerait alors la fin de la résistance.

La Meute

Comme indiqué dans l'Introduction, la Meute n'est qu'un ramassis de brigands sans foi ni loi. Assassins, escrocs, pillards, ces hommes ne se sont opposés aux Granbretons seulement parce que ces derniers représentent une certaine forme d'autorité. D'ailleurs, ils ne se sont jamais considérés comme des résistants.

Installé dans une étroite vallée encaissée des Pyrénées, le camp de la Meute n'a aucun rapport avec le paisible et charmant bivouac du Grand Mur. Les tentes y sont sales et déchirées pour la plupart. De plus, une masse de détritus et de boue encombre leurs bases. Cris et insultes, les propos volent bas, alors que des cavaliers saouls renversent volontairement des tentes ou des hommes en déclenchant aussitôt l'hilarité générale.

La population du camp est essentiellement masculine et propose un écoeurant défilé de portraits crasseux. Borgnes, balafrés, édentés sont d'ailleurs chose courante. En bref, le camp de la Meute n'a vraiment rien à envier au Quartier des Garrottés de Sébast.

Dans ce climat, les aventuriers ne seront pas bien accueillis et traités. Ils auront même à répondre à quelques provocations jusqu'à ce qu'ils parviennent à se faire respecter. Les coups semblent malheureusement être la seule solution. En outre, hormis quelques prostituées, l'élément féminin est peu représenté dans le camp. Les charmes de Tihléa lui vaudront donc d'avoir à repousser des avances souvent vulgaires et parfois violentes...

Avant de rentrer dans le vif du sujet, voici quelques événements destinés le séjour des personnages dans le camp de la Meute.

Tables des Evénements dans le Camp

- Une brute voulant s'affirmer face à ses compagnons prend à parti un des aventuriers. Quels que soient ses réactions, ce dernier doit subir les quolibets et les ricanements des malandrins qui soutiennent leur champion.

- La présence des personnages ne semble pas être du goût de tout le monde. L'alliance envisagée entre les clans ne fait pas l'unanimité et l'autorité de Massati est contestée. Les aventuriers sont rendus responsables de cet état de fait.

- Dès le premier soir, Tihléa sera la convoitise de beaucoup brigands de la Meute et plusieurs d'entre eux deviennent très pressants. Seule l'intervention des personnages pourra éviter le pire.

- Retour de raid d'une petite troupe de cavaliers. Les heures du partage sont particulièrement houleuses.

- Découverte d'un éperon à une cinquantaine de mètres de l'entrée de la grotte. Sa facture particulière pourrait trahir une origine granbretonne.

Massati

Note : pour des raisons de clarté, l'alterego du chef mort sera appelé Massati.

Massati est un jeune mercenaire que l'appât du gain a mis au service des Granbretons. Choisi pour son absence de scrupule et sa physionomie favorable à l'opération, Massati a accepté de changer de visage et de servir De Kerdolann contre une importante somme d'argent.

Cependant, il fut doublement trompé. Pour commencer, Soler De Kerdolann lui avait assuré qu'il pourrait retrouver son véritable visage dès qu'il le désirerait. Ceci est faux puisque l'action du Modeleur ne s'effectue que dans un seul sens. De plus, l'effet du Modeleur est loin d'être inoffensif.

En effet, si l'action de cette machine est irréprochable durant les premiers jours, ses effets commencent rapidement à s'estomper. Des remodelages de plus en plus fréquents sont alors nécessaires au point que le visage remodelé se déforme au bout de 24 heures. L'arrêt des effets de la machine n'entraîne pas un retour au visage initial mais la naissance d'un masque grotesque de chairs flasques et de protubérance hideuses. Ce processus est déjà engagé quand les aventuriers arrivent au camp de la Meute.

En plus de cette transformation monstrueuse, Massati souffre de graves traumatismes psychologiques. En changeant d'apparence, il s'est également enfoncé dans la schizophrénie. Le mécanisme du Modeleur étant des plus obscurs, il est difficile de dire si cette maladie mentale en est le résultat.

Quoi qu'il en soit, le déséquilibre de Massati s'est accru au fil des jours. A l'heure

actuelle, il passe parfois en moins d'une heure d'un stade conscient, où il réalise pleinement sa position de comédien, à un stade d'amnésie ou de graves crises d'identité.

En définitive, c'est à présent un dément que Soler De Kerdolann doit diriger.

Massati,
espion au service de De Kerdolann

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	17	15	10	6	14	14

Armure : cotte de mailles, 1DF6 - 1
Points de Vie : 20 **Nationalité :** Espanyien
Age : 25 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	76 %	1D10+1	78 %
Dague	70 %	1D4+2	69 %
Arc Long	56 %	1D10+2	-

Compétences : Eviter 90 %, Equitation 78 %, Voir 56 %, Eloquence 52 %, Persuader 74 %, Se Cacher 79 %, Déplacement Silencieux 66 %.

Les Indices

Le paragraphe suivant présente les informations que les aventuriers peuvent glaner dans le camp de la Meute. Ces renseignements ne sont pas capitaux et ont uniquement pour but de mettre la puce à l'oreille des aventuriers.

Les indices que nous vous proposons sont au nombre de trois mais le Maître de Jeu peut en inventer d'autres s'il le désire.

1) Cela va fait environ une semaine que la Meute n'a pas changé de lieu de campement. C'est contraire à ses habitudes de nomadisme et surtout très imprudent. Toutefois, la bande n'a pas eu pour l'instant de problème avec les Granbretons.

L'explication : Massati a besoin de réutiliser régulièrement le Modeleur installé dans sa caverne (voir plus loin la Caverne). Quant aux Granbretons, pourquoi chercheraient-ils noise à ceux qu'ils manipulent ?

2) Depuis que la Meute s'est établie ici, un couvre-feu a été instauré. Il est fixé à minuit après l'avoir été à 3, 2, puis 1 heure du matin.

L'explication : Massati veut être sûr qu'il ne risque pas d'être dérangé pendant qu'il se sert du Modeleur. Le fait qu'il doive l'utiliser de plus en plus longtemps explique l'heure de moins en moins tardive du couvre-feu.

3) Cela va faire une semaine que Massati a chassé sa concubine. C'est pourtant une des plus belles femmes du camp, si ce n'est la plus belle selon certains.

L'explication : Soler De Kerdolann a pensé que cette femme, qui connait très bien le véritable Massati, ne tarderait pas à se douter de quelque chose. Il a donc ordonné à Massati de la chasser.

Note : s'il le souhaite, le Maître de Jeu peut développer le personnage de la maîtresse de Massati qui, du plus profond de sa tristesse (ou de sa colère), ne comprend pas comment il est possible que son amant ait à ce point changé. Faites en une jolie rousse et un personnage attachant.

Les Evénements

Différents événements vont à présent être détaillés. Sauf cas extrêmes, les péripéties que nous allons décrire doivent avoir lieu au jour dit, le jour J étant celui de l'arrivée des personnages au campement.

Jour J

1) Guidés par Tihléa, les aventuriers ont facilement rejoint le père de celle-ci et, ensemble, ils arrivent en vue du camp de la Meute. Là, un homme prévient Kern D'Assar qu'il est attendu par Massati pour commencer tout de suite les tractations. Les aventuriers et la jeune femme ne sont pas invités et, bientôt, ils se retrouvent livrés à eux-même. Kern ne réapparaîtra pas avant le soir.

2) Durant l'après-midi, une exécution a lieu : on décapite un homme accusé d'avoir passé "la porte" et condamné pour cela à mort par Massati. S'ils se renseignent, les aventuriers apprendront qu'il y a dans la caverne de Massati une porte dont il a interdit le passage à quiconque sous peine d'être exécuté sur le champ. Personne ne sait ce que cache cette porte. (Il s'agit bien sûr du Modeleur).

3) Le soir, Kern est de retour. Il est surpris mais enthousiaste : Massati est d'accord sur tout.

4) Durant la nuit, D'Assar est pris de malaises. Tous les symptômes évoquent une gastro-entérite. Il a en fait été drogué lors du dîner qu'il a pris avec Massati.

Jour J + 1

1) Au matin, Kern est incapable de se lever. Son état ne fait qu'empirer.

2) Peu après, Massati vient fort poliment rendre visite au "malade". Les aventuriers le reconnaissent : ils l'ont vu mort. Comme précisé au début de l'aventure, Massati a prétexté une embuscade granbretonne pour justifier la mort de ses compagnons. Si les personnages essaient de le confondre, il niera avec la plus grande violence. Il mettra en doute la parole des aventuriers et arguera d'une quelconque ressemblance avec le cadavre rencontré... "Etes vous bien sur ? De nuit, sous une pluie battante, un corps gisant dans la boue, entraperçu quelques instants ? C'est bien incertain...". Si les personnages tentent de convaincre Massati que l'on va tenter de l'enlever, il les écoutera avec le plus vif intérêt pour les faire assassiner par quelques uns de ses hommes à la première occasion. Avant de se retirer, Masşati dépêche un de ses médecins auprès de Kern.

3) En début de soirée, un cri retentit. Il vient de la tente où Massati s'était retiré pendant une grande partie de l'après-midi avec une de ses maîtresses. C'est la femme qui a hurlé. On la trouve morte, poignardée. Massati a rapidement gagné sa caverne, sans un mot d'explication, le visage dissimulé dans une écharpe. En fait, la femme a été indirectement la victime du Modeleur. Les effets de ce dernier étant de moins en moins durables, elle s'est réveillée dans les bras d'un homme au visage difforme. C'est son hurlement d'horreur que l'on a entendu. Massati l'a tuée pour conserver son secret.

4) Une heure plus tard, Massati apparaît et déclare que, insulté, il n'a pu se contenir et a puni la femme de son offense. Peu après, un cavalier quitte le camp au triple galop. C'est un complice de Massati chargé d'aller avertir Soler De Kerdolann retourné à Sébast la nuit précédant l'arrivée des personnages.

5) Durant la nuit, après le couvre-feu, un ornithoptère survolant le camp se fait entendre. Une panique passagère en résulte. Il s'agit de l'engin de De Kerdolann, venu en tout hâte à l'appel de Massati.

Note

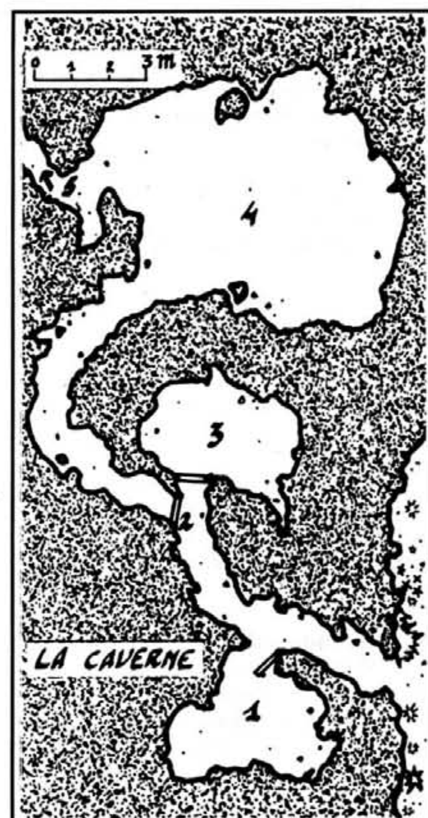
Il est fort probable que les aventuriers choisissent cette nuit pour s'introduire dans la caverne et voir ce que cache la "porte". Si tel est le cas, les événements du jour J + 2 n'ont pas lieu d'être puisque l'aventure aura pris fin avant le lever du soleil.

Jour J + 2

1) Kern D'Assar meurt à l'aube.

2) Les aventuriers reçoivent un billet dont ils n'ont pu voir le porteur et dont le texte est

"Tuez Massati, il me tue. Massati".



Ce message est bien de la main de Massati. Rendu totalement monstrueux par le Modeleur pendant la nuit, il a définitivement perdu la raison.

3) Midi : resté jusqu'à cette heure dans sa caverne, Massati sort enfin. Il gagne rapidement un promontoire rocheux et, le visage difforme, se tourne vers le camp. Il entame alors un discours complètement incohérent. On entend des phrases telles que : "Massati est mort mais je suis vivant et je m'appelle Massati... Qui suis-je ? Qui suis-je ? Massati ou Massati ? Je suis Massati ! Et Massati est un monstre...". Il ne finira jamais son discours. Le jet d'une lance feu le carbonise en un instant. Une troupe de Loups, cantonnée non loin du camp, émerge de la caverne et passe à l'attaque...

La Caverne

Ce que la Meute appelle "la Caverne" est en fait un petit réseau de trois grottes naturelles. Suivant les ordres de De Kerdolann, Massati et deux hommes de main (des traîtres à la Meute) en ont fait leur refuge. Ces grottes ont été choisies par le Granbreton pour un des boyaux communiquant avec un plateau dissimulé dans les montagnes, où une troupe de Loups a été placée. C'est dans une de ces grottes que se trouve le Modeleur.

L'entrée de "la caverne" se situe à flanc de montagne, à environ dix mètres au dessus du camp. On y accède par un mince escalier taillé dans la roche.

1) La Salle de Garde

Les deux complices de Massati veillent dans cette salle à la porte constamment ouverte. La nuit, ils dorment à tour de rôle et celui qui est éveillé ne quitte pas la "porte" des yeux. Tous deux savent qu'ils jouent leur vie dans cette surveillance.

La salle n'est pas meublée. On n'y trouve que deux paillasses et des affaires personnelles dans un coffre.

Note : référez-vous au Premier Acte, La Rencontre, pour reprendre les caractéristiques des résistants et les appliquer aux deux gardes.

2) La Porte

Massive, avec des armatures en fer, cette porte est fermée en permanence. Massati garde toujours la clé sur lui.

3) La Chambre

C'est une salle meublée sans goût et faiblement éclairée. Curieusement, les deux miroirs qui sont accrochés aux parois ont été cassés. Massati y loge la nuit quand il n'utilise pas le Modeleur.

4) La Grande Salle

Le Modeleur a été installé dans cette caverne. Il s'agit d'une machine grotesque composée de deux parties reliées entre elles par des centaines de câbles aux diamètres et aux couleurs variés. La première partie évoque une cabine téléphonique faite de cuivre, de bois et de verre, dont les parties métalliques sont ciselées dans le plus pur style régence ; ce qui est absolument hideux. Dans cette cabine se trouve une grossière chaise de bois noir au dessus de laquelle pend un énorme casque ovale, accroché au plafond de la cabine par un millier de petits câbles noirs et dorés. La deuxième partie du Modeleur ressemble à une baignoire remplie d'un liquide vert pomme et frémissant. Elle est surmontée d'une console couverte de boutons, de manettes, de voyants lumineux, d'interrupteurs et d'une petite plaque grillagée d'où s'échappent de faibles jets de fumée rouge et jaune syncopés.

Le reste de la salle est vide hormis un boyau qui s'en échappe.

5) Vers le Plateau

Après une longue marche dans le boyau (environ 10 mn), on débouche sur un plateau où s'est installée une troupe d'environ 100 Loups.



Si les aventuriers s'introduisent dans la caverne durant la nuit de J + 1 à J + 2, ils découvriront la salle 4 occupée par Massati, Soler De Kerdolann et cinq Loups.

Massati, le visage complètement déformé souffre le martyr dans le Modeleur. Soler et ses soldats assistent à ce spectacle sans sourciller.

Dès qu'il verra les personnages, Massati partira d'un rire dément entrecoupé de hurlements de douleur. Durant le combat, il se lèvera et arrachera son casque alors que la transformation n'est pas achevée. Le Modeleur sera du coup déréglé et il commencera à trembler, grésiller et renverser du liquide vert. A partir de ce moment, le MJ doit compter les rounds de mêlée. Au bout du quinzième, la machine explose et fait s'effondrer la caverne. Quelques secondes après avoir quitté la cabine, Massati meurt asphyxié. Son visage n'est qu'une immense cloque purulente où l'on ne peut que deviner le trou béant et humide de ce qui avait du être un nez et une bouche.

Deux Fins Possibles

Ce scénario envisage donc deux fins différentes (nous préférons oublier une troisième qui verrait la mort de tous les aventuriers).

La première, proposée dans la partie Les Evénements de cet acte, est une demie victoire. Les aventuriers n'ont pas découvert ce qu'est le Modeleur, la Meute est massacrée et ils ne peuvent trouver le salut que dans la fuite. Cependant, ce n'en est pas moins une défaite pour Soler De Kerdolann dont la machine s'est avérée inefficace. Les Granbretons n'utiliseront plus jamais de Modeleur.

La seconde, par contre, est une victoire totale. Même si, et nous le souhaitons, De Kerdolann parvient à s'enfuir en laissant ses soldats combattre derrière lui, ses projets sont réduits à néant. Le Modeleur est détruit et Massati est mort. Après la destruction de la caverne et la mort de son "chef", un tiers de la Meute rejoindra le Grand Mur qui pourra ainsi continuer la lutte avec encore plus d'efficacité. En outre, Kern D'Assar pourra être sauvé par le médecin de son clan.

Hakkmoon est un jeu de rôle publié par Chaosium : copyright © 1986, tous droits réservés.
Avec l'accord de Chaosium Inc. et de Games Workshop
Hawkmoon ™ est une marque déposée par Chosium pour son jeu de rôle
sur la Terre de Tragique Millénaire. Hawkmoon est autorisé par Michael Moorcock.
Edité en Français par ORIFLAM. Titre et Marque déposés
132 rue de Marly 57158 Montigny les Metz
Photocomposition : Composition Nancéenne
Maquette informatique sur Xerox Ventura
Imprimeur : IGD NANCY

